JOURNAL DEDIE AU MEILLEUR ORDINATEUR DU MOMENT

AMIGA® - NEWS

A-NEWS

DISQUES DURS ENFIN ABORDABLES

AMIGA DEVELOPERS' CONFERENCE

A-NEWS-MINITEL TELECHARGEZ NOS LISTINGS

VIRUS IRQ - ET SON REMEDE







LES FRAUGS

CONCOURS TITUS

A - NEWS A - NEWS A - NEWS A - NEWS

MARS 1989 No.11

Suisse : 5.50 Canada : 4.95 Belgique : 145

PERFECT SOUND

PARCE QUE.



PERFECT SOUND

SunRize Industries



MICROSEARCH

PARCE QUE sans lui vous ne pourriez pas entendre Mamie hurler sur 9 octaves !

Parce qu'il permet l'enregistrement et la restitution de n'importe quelle source sonore, (vraiment n'importe laquelle) walkman, Compact Disc, radio, (Mémé), etc.

Parce qu'il est stéréo, et que votre Amiga est stéréo. Ce serait dommage de ne pas avoir la stéréo sur votre Amiga, d'autant que vous avez probablement deux oreilles.

Parce que Perfect Sound ce n'est pas qu'un module de digitalisation stéréo, c'est aussi un *manuel* et un *logiciel* en *français.*

Parce que le sus-dit logiciel peut aussi sauvegarder les sons conformément au format IFF (format standard utilisé par la quasi-totalité des logiciels Amiga). Vous pourrez ainsi les utiliser comme instruments avec tous les logiciels musicaux utilisant ce format, ou bien comme banque de sons pour vos applications personnelles (sonorisations de jeux, de démos, etc.).

Parce que Perfect Sound vous offre tous les talents, que l'Amiga a du génie et que le génie n'est rien sans talent.

Parce que Perfect Sound ne coûte que 895 F TTC (prix public conseillé).

PERFECT SOUND

Echantillonneur digital sonore stéréo pour Amiga 500 / 2000 et Amiga 1000.

- Logiciel et manuel en Français.
- Connectique : 2 prises Cinch pour l'entrée stéréo. Prise // femelle pour A 1000, prise // mâle pour A 500 / A 2000
- Réglage du gain en entrée : 2 potentiomètres pour le modèle 1000, 1 pour le modèle 500 / 2000.
- Boîtier métallique de taille compacte : modèle 1000 : 12,7 * 6 * 1,6 cm modèle 500 / 2000 : 7,3 * 5,7 * 2,5 cm.
- Fréquence d'échantillonnage maximale : 28867 ech / sec.
- Echantillonage sur 8 bits.
- Les caractéristiques sont données à titre indicatif et susceptibles de changements sans préavis.
- Modèle présenté : A 1000.

Perfect Sound est distribué en France par



CIS 571, cours de la Libération
33400 TALENCE - Tél. 56 37 43 78
FAX 56 04 08 95

INFOLOG - 41, boulevard Baille 13006 Marseille
MICRO COMPUTER DIFFUSION - ZI des Arbletiers - 25400 Audincourt
A3 INFO OCCAS - 21, rue notre Dame 30000 Nimes
CIS - 571, cours de la Libération 33400 Talence
TECSOFT - 18, rue du Pont-des-Morts 57000 Metz
DIGIT CENTER - Centre commercial V2 59650 Villeneuve-d'Ascq
MICROVISION - 18, rue Jean-Bart 64200 Riarritz
ZIOMM - 1, rue Deserte - 67000 Strasbourg
CLEMENT INFORMATIQUE - 216, rue de Créqui - 69003 Lyon
EPSILON COMPUTER - 67 bis, avenue Aristide-Briand - 70000 Vesoul
SAGEST INFORMATIQUE - 18, rue Léandre-Vaillat - 74100 Annemasse
M.A.D. - 42, rue Lamartine 75009 Paris
A.M.I.E. - 11, boulevard Voltaire 75011 Paris

PERFECT SOUND est disponible dans les FNAC



PERFECT SOUND : **LES MAMIES NE LUI DISENT PAS MERCI !**





EDITO

Ce-mois-ci nous annonçons notre **service Minitel**, qui sera géré par Tropic et Chorizo Kid. Ce sera la "ligne directe" entre vous et nous, et nous attendons vos observations.

Giorgio Cupertino a décidé de ne pas nous fournir de programmes de domaine public pour ce service. Je vous rappelle de ce qu'il a écrit dans son *Aloha Newsletter* dans *A-News* No6 de Septembre : *"On peut dire que sont "OK" tous les services sur le 36.13 et 36.14, tandis que dans le cas du 36.15 le coût du téléchargement des programmes les plus longs pourrait devenir discutable*".

Nous ne sommes pas d'accord avec Giorgio mais nous respectons son indépendance comme il respecte la nôtre..C'est dommage qu'on ne puisse pas puiser directement dans sa collection, mais cela ne nous empêchera pas de vous présenter les derniers programmes du domaine public!

Nous pensons que les avantages du téléchargement sont tels que cette option doit exister même si cela coûte plus cher (et c'est discutable, voir les commentaires de Chorizo sur la page 6). Nous sommes d'accord avec le fait qu'un service DP sur le 36-14 serait encore mieux, et nous espérons que cela arrivera le plus tôt possible.

Vous ne trouverez pas d'article exclusivement dédié à la conférence des développeurs sur Amiga à Francfort en janvier. Les informations récoltées à Francfort par notre équipe se retrouvent un peu partout dans ce journal, et d'autres seront la base d'articles dans les mois à venir.

Nous cherchons quelqu'un qui connaisse bien les bases de données sur Amiga, pour tester des nouveaux logiciels. Contactez-nous si vous pensez pouvoir remplir ce rôle. Le paiement est miniscule et l'indépendance primordiale.

Ce numéro a été mis en page sur Amiga avec Professional Page, Deluxe Paint II, Prowrite 2, Zuma Fontset l'imprimante Laserwriter d'Apple.

SOMMAIRE

A-News est édité et publié par NewsEdition SARL de Presse à 24500 Eymet.. Tél 53-23-76-16 53-58-71-46 FAX 53-23-75-35. Directeur de la Publication. Bruce Lepper

NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

Commodore France vient d'annoncer une nouvelle "***offre spéciale***" sur l'Amiga 500.

Pendant le mois de mars, pour tout achat d'un unité centrale Commodore offre Deluxe Paint II avec manuel en français.

En plus, tout possesseur actuel d'Amiga 500 qui fait acheter à l'un de ses amis un Amiga 500 se verra remettre un bon de parrainage. Chaque parrain recevra une montre Commodore, et la personne qui réalisera le plus grand nombre de parrainages recevra un Amiga 2000. Le second recevra un disque dur pour Amiga 500.

L'offre est disponible auprès de tous les distributeurs agrées du 1er au 31 mars.

* * *

Le départ de **Harald Speyer**, Vice President de Commodore International Ltd et General Manager Europe, Commodore ESCO B.V., a été annoncé par Commodore International.

* * *

Commodore montre un peu partout (Toronto, Comdex) son boîtier **A590 disque dur/extension mémoire** pour l'Amiga 500. En plus, une équipe de journalistes en visite chez Commodore à Westchester, Pennsylvania, *au mois de novembre* a vu des rangées de A590.



Pour ce projet Commodore a choisi la formule d'un drive 3.5" SCSI et DMA de 20 megas avec temps d'accès de 80ms, dans une boîte qui s'attache directement sur le bus gauche de l'A500. C'est propre et pas trop encombrant. A l'intérieur il y a des supports pour des circuits mémoires de 2 méga (circuits 456k x 4), ce qui donne une mémoire totale de 3 méga au 500. L'ensemble est refroidi par un ventilateur.

Il y a une prise DB25 compatible Macintosh pour l'addition d'un deuxième disque dur ou autre périphérique SCSI. L'alimentation est externe, et l'ensemble est mis automatiquement sous tension suivant la mise en route de l'A500.

Avec ce périphérique vous n'avez plus besoin d'insérer votre disquette Workbench au démarrage. Workbench 1.3 est en place sur le disque dur, et il est chargé directement en mémoire dès l'allumage de l'ordinateur, procédure qui prend typiquement 20 ou 30 secondes avec un disque dur.

C'est pour quand? Alors là.... Et le prix? Ah, ça... Mais le très similaire "sous-système" de GVP se vend actuellement en France pour 8100F.

Un autre projet Commodore est une demi-carte (A2090B) qui ajoute la fonction auto-boot (auto-démarrage d'un disque dur) à l'ancienne carte contrôleur de disque dur A2090.

Un troisième accessoire est une carte pour A2000 avec sept sorties RS232. Un processeur 6502 sur cette carte est programmable par le processeur 68000 de l'Amiga. Il y a support logiciel pour AmigaDos et UNIX, mais la carte servira surtout avec ce dernier, un système multitâche/multi-utilisateur.

* * *

La carte AT pour l'Amiga 2000 (dénommée A2286) est maintenant disponible en France au prix de 8990FHT. Première impression : elle semble très compatible, une réussite. Elle tourne à 8MHz, est équipée d'un lecteur 5.25" de 1.2 méga, comporte un support pour coprocesseur 80287, et permet à la souris Amiga d'émuler une souris Microsoft dans la fenêtre PC. Avec suffisamment de RAM, elle est capable de tourner sous OS/2.

Dernière Minute : la carte accélératrice équipée du processeur 68020 et 2méga de RAM 32-bit est en vente en France 11990FHT

* * *

Aux Etats Unis, Commodore a montré une combinaison **carte/moniteur** qui donne à votre **A2000 256 couleurs parmi 16 millions** et une résolution de 1024 x 1024.

Elle utilise le TMS 34010 processeur-graphique de Texas Instruments avec 1.2 méga de vidéo RAM. Le côté logiciel est soutenu par le standard TIGA, et la carte a été conçue pour fonctionner avec la carte Amiga/Transputer et la carte Professional Vidéo Adapter (A2350).

* * *

A première vue cela fait rire - un émulateur de machine à écrire pour Amiga! Surtout quand on voit écrit en gros sur la première page de la documentation "Long Live the typewriter" ("Vive la machine à écrire"). Mais le patron de **Digita International** a voulu qu'on l'essaie, alors on l'essaie.

Il avait raison d'insister. L'idée n'est pas si bête que ça. Rien n'est plus agaçant qu'un traitement de texte pour imprimer l'adresse sur une enveloppe, tandis que Etype transforme cette tâche en jeu d'enfant. Vous cliquez sur l'icône Etype (qui est en forme de tombeau, dieu sait pourquoi) et en cinq secondes (temps de chargement depuis une disquette) votre machine à écrire est devant vous. Insérez votre enveloppe dans votre imprimante et tapez les lignes de l'adresse, en utilisant la touche retour comme le retour de chariot sur machine à écrire.

Voilà. Votre enveloppe est prête. Appuyez sur F8 et votre machine à écrire est partie encore plus rapidement qu'elle est venue. C'est simple comme tout, et puis, si vous vous ne sentez pas à l'aise avec Etype vous pouvez vous inscrire pour le service soutien téléphonique et mise à jour pour le prix de vingt livres par an (200F). Sans blague. (£39.95, Digita International Ltd, Kelsey House, Barns Road, Budleigh Salterton, Devon EX9 6HJ, Angleterre, tél 0395-45059).

* * *

Un lecteur de Nice signale que son exemplaire de **The President is Missing**, édité par Cosmi, était infecté par le virus **Byte Bandit**. Dans le magasin on a ouvert d'autres exemplaires du jeu (ils étaient encore sous cellophane), et tous étaient infectés.

Deux lecteurs signalent des virus sur les disquettes "FreeLine". L'association va redoubler ses contrôles. Notez cependant que certains anti-virus provoquent un avertissement de la part de *Virus-X*, la disquette anti-virus de Giorgio Cupertino étant un exemple.

* * *

VIDEODIDACT est une nouvelle association loi 1901 (à but non-lucratif) qui a pour objectif de créer des "**visuels à but pédagogique**" en utilisant l'Amiga.

L'association a été constituée à Paris récemment par un groupe d'enseignants, informaticiens, Amigaïstes et maquettistes. Dans une communication ils déclarent : "Bien que l'Amiga soit aujourd'hui marginal pour ce qui est de la formation et de l'enseignement, c'est pour nous l'outil le plus performant pour réaliser des sujets didactiques sur support vidéo.

"Nous faisons le pari que l'Amiga sera dans l'avenir de plus en plus utilisé dans les écoles et dans les familles et nous pourrons alors proposer à nos membres des sujets didactiques sur support floppy".



NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

Videodidact s'est équipé en janvier avec un *Amiga 2000* et divers matériels de digitalisation et de vidéo. Il espère proposer des produits d'enseignement et de formation d'ici deux ou trois mois. Pour aider à financer ses projets éducatifs il propose aux membres un service de digitalisation d'images sur Amiga, au prix de 10-15F par image.

VIDEODIDACT, 127 rue du Ranelagh, 75016 Paris. Tél 45-25-08-44.

* * *

Le millionième Amiga sera vendu dans les prochains mois. Le chiffre est important pour les éditeurs de logiciels - pour beaucoup il marque la différence entre un marché intéressant et un marché marginal. Selon le "Moulin à rumeurs" d'Info Magazine, le rythme de ventes d'Amiga vient de dépasser celui de Macintosh, c'est à dire environ 600,000 unités par an. Au DevCon à Francfort Commodore a revelé que presque 700 000 Amiga ont été vendu en Europe - bien plus qu'aux Etats Unis.

* * *

Nous avons reçu le dernier-né de Micro-Application, **Amiga - le livre du lecteur de disquette**, d'origine allemand. Pour 299F vous avez 350 pages et une disquette contenant de nombreux programmes expliqués et détaillés dans le livre. Les débutants peuvent apprendre à utiliser le lecteur sous AmigaBasic, Workbench et CLI, étudier le chargement et la sauvegarde de programmes et les techniques de gestion des fichiers relatifs et séquentiels. L'utilisateur confirmé peut gérer directement ses disquettes sans le DOS et utiliser le moniteur de disque pleine page. Laurent va jeter un coup d'oeil sur tout ça...

Micro Application sortira bientôt Le Livre de l'Amigados ré-édité pour le Workbench version 1.3, et un livre sur les virus (virii?)...

Et le GFA Basic? Les versions anglaises circulent, nous préparons un test en profondeur. Version française imminent.

* * *

Gilles Mendel, directeur du division "Distribution" chez Commodore France, à révélé dans une interview avec "Commodore Review" que Commodore France a réalisé dans les six derniers mois le même chiffre d'affaires que dans toute l'année précédente. Il n'a pas donné les chiffres individuels pour Amiga, C64, C128 et IBM-compatibles. Mais il dit que la promotion Conforama sur C64 et A500 "n'a pas obtenu les résultats espérés" tandis que celle du PC1 chez Auchan était "une réussite complète".

* * *

Erreur dans les "Newsnewsnews" du mois dernier. Le prix de **X-Cad Designer** chez Computer Concept n'est pas 1990F mais **4895F**. Nos excuses.

* * *

Une carte accélératrice bon marché pour A500 et A2000 est annoncée en Allemagne. La carte s'enfiche dans l'emplacement du Motorola 68000 sur la carte mère de l'Amiga. Elle porte un processeur 32-bit 68020 et co-processeur arithmétique 68881. Le prix en version de base est d'environ 4500F, c'est à dire environ moitié moins que les autres cartes 68020/68881 couramment



NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

disponibles. Il existe aussi une version commutable entre le 68000 d'origine et la combinaison 68020/68881, prix environ 5000F. Renseignements chez Amiga Club Germany, Carl-Schurz-Str. 11, 2800 Bremen 1, Allemagne Fédérale.

* * *

A Francfort nous avons vu le **Minigen**, un genlock vendu pour seulement 1000F. La boîtier en plastique de 10cm de long s'enfiche dans la sortie vidéo de l'Amiga. A l'arrière on trouve des prises "phono" pour vidéo in (entrée) et out (sortie), et sur le dessus un commutateur à trois positions - *mixed, picture*, et *graphics*. Avec deux magnétoscopes ordinaires et un Amiga les résultats sont raisonnables pour une utilisation familiale. Minigen a besoin d'un signal vidéo normal, et ne peut pas utiliser les modes tel "freeze frame, ralenti et rapide" des magnétoscopes. Avec un magnétoscope professionnel (meilleur signal vidéo) ce genlock donne des résultats assez surprenants. La seule adresse dont nous disposons est en Angleterre - Applied Systems and Peripherals, tél (+44) 724-280-222.



* * *

C'est officiel, **Ami-Expo**, l'organisateur américaine d'expositions dédiées à l'Amiga, organisera son premier Ami-Expo european en **Allemagne** cet automne.

* * *

Francfort : Commodore est en train d'explorer le sujet de cartes réseau. La société américaine Ameristar produit déjà des cartes Ethernet pour Amiga, mais elles sont chères, et un système simple mais performant, et surtout standardisé, serait le bienvenu, surtout dans le monde de l'éducation. Une autre société américaine, C Ltd, à déjà vendu de tels réseaux basés sur sa carte SCSI dans les écoles, et prépare actuellement une version ameliorée de cette carte, qui n'est pas parmi les plus rapides.

Le réseau d'Apple, Appletalk, est fiable mais lent et ne se prête pas bien à une situation où beaucoup de serveurs souhaitent accéder à, par exemple, une grande base de données : il deviendrait rapidement bouché. Mais pour partager une imprimante laser ou disque dur entre deux ou trois ordinateurs, Appletalk est adéquat. Il est disponible sur carte IBM et peut être adapté pour l'Amiga. L'avantage est évident - Appletalk est déjà installé dans beaucoup d'endroits, et la compatibilité est un point positif facilitant l'introduction d'une machine nouvelle.

Un des participants au Devcon a insisté sur l'importance d'un système réseau pour l'avenir de l'Amiga. Selon lui, l'absence d'un disque dur abordable a été un frein sérieux sur la percée de l'Amiga, et dans les années à venir l'absence d'un réseau performant et standardisé aurait le même effet.

* * *

Le CRASH du mois - C'ETAIT CHEZ NOUS !

Rappelez-vous de nos remarques le mois dernier (page 4) à propos des pertes de données - ou "crash" des disques durs. Nous étions content de pouvoir dire que NOTRE disque dur, lui, n'avait jamais fait ça.

Et voilà, c'est maintenant chose faite. L'ironie, c'est que c'est en utilisant le logiciel de sauvegarde **Quarterback** lui-même que nous avons tout perdu.

Sachant que chaque partition sur un disque dur est validée et contrôlée séparement par AmigaDos, et qu'on peut très bien perdre le data sur une partition et pouvoir lire les données sur l'autre, nous avons décidé de sauvegarder quelques fichiers de dh0:(20Mega) sur dh1:(20Méga). Ayant également lu dans le manuel de Quarterback que la destination d'une sauvegarde pouvait être "un drive ou support compatible AmigaDos", nous avons commencé notre sauvegarde...

Quarterback a bien tenté de faire quelque chose, mais ne trouvant pas dh1: à son goût il nous a informé que l'opération était impossible. Nous avons quitté Quarterback et laissé tomber. Mais au démarrage de l'Amiga le lendemain nous nous sommes trouvés devant une boîte-requête demandant qu'on insère dh0: ! Mais oui, AmigaDos ne trouvait plus notre GVP hardcard. Un reformatage complet, avec perte de 14 méga de data, s'imposait!

En se renseignant chez MAD, distributeur de Quarterback en France, nous avons découvert que cela ne se fait pas. Amigados sait faire un backup entre deux partitions, mais Quarterback utilise un format rapide bien à lui et ses pédales se mélangent.

Pierre Ardichvili, qui utilise Quarterback régulièrement pour la sauvegarde de son disque dur, signale qu'il trouve ce programme fiable et efficace. Il fallait que ça tombe sur nous...

* * *

Enfin on voit les premiers signes; la **baisse de prix des circuits mémoire** est amorcée. Il est possible de commander des circuits pour livraison dans trois mois à des prix bien en deça de ceux actuellement pratiqués. On espère retrouver des circuits au prix "normal" au début de l'été.

* * *

Notre Amiga-journal préféré, **The Amigan, Apprentice & Journeyman**, ferme ses portes avec le numéro de Janvier-février 1989. Le rédacteur, Dick Barnes, explique qu'il arrête après avoir appris qu'il souffre d'une maladie "inattendue et grave" dont il n'a que peu de chance de s'en remettre. Il remercie ses collaborateurs et promet le remboursement des abonnés pour les numéros non reçus.

L'Amigan était publié à Hatteras, Caroline du Nord, Etats Unis, par **The Amigans**, association à but non lucratif pour l'échange d'information entre utilisateurs de l'Amiga.

ALERTE! UN NOUVEAU VIRUS

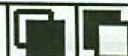
Un nouveau virus vient de sortir de l'imagination d'un programmeur débile. Ce virus IRQ, effrayant dans son principe, **n'est pas dangereux** en lui-même, si ce n'est qu'il ferait planter les machines sous KICK START 1.3.

Ce qui change par rapport aux virus classiques, c'est qu'il ne se loge pas dans le Boot block mais squatte les exécutables. Il est donc beaucoup plus difficile à détecter. Il n'affecte pas leur fonctionnement mais se rattache à eux.

Le processus est le suivant : lorsque vous chargez un exécutable qui abrite le virus, celui-ci se place en mémoire avant d'exécuter le programme comme si de rien n'était. Une fois que le virus est en mémoire, il va scruter tous les disques placés dans le lecteur de disquettes et squatter l'exécutable dont le nom est en tête de la startup-sequence.

Si cela se révèle impossible, il tente de s'infiltrer dans la commande dir du répertoire C.

Il semble que l'on puisse le bloquer



NEWS

facilement : lorsqu'une disquette est introduite dans le lecteur, il tente de lire la startup-sequence. Or, si le premier caractère de ce fichier est un <TAB>, il échoue et disparaît.

Sa seule manifestation est de faire apparaître son nom (IRQ virus) dans le titre de la fenêtre active ou de celle du CLI.

Autres détails : lorsqu'il se greffe à un exécutable, il en augmente la taille d'environ 1,1K. Il semblerait aussi qu'il ne s'attaque pas aux programmes de plus de 100K.

Comment l'éviter? A part l'astuce ci-dessus, il faut prendre les précautions habituelles:

- Laissez vos disquettes protégées en écriture autant que possible
- Attention à vos échanges
- Vérifiez si vous ne l'avez pas déjà en comparant les tailles de vos exécutables. Par exemple, comparez celle de la première commande de vos startup-sequence avec le même exécutable de la disquette WB d'origine (protégée!!!)
- Attention aussi aux téléchargements, vous pouvez récupérer un exécutable infecté.

Si vous l'avez déjà attrapé, ne paniquez pas, il n'est pas méchant. Le problème est que d'autres virus utilisant ce principe pourraient être, eux, très dangereux. Il circule dans le domaine public deux programmes : VirusX 3.10, qui s'attaque à toute une panoplie de virus, et KV qui s'occupe tout particulièrement d'éliminer l'IRQ.

Bonne chasse,

BATCHMAN

(Ed: VirusX v3.1 a été placé sur DEEP téléchargement. Voir aussi le courrier des lecteurs re IRQ))

36 - 15 36 - 15 36 - 15
DEEP/A-News

Ave salut ugh bonjour et j'en passe.

C'est fait. Au moment où, tenant de vos mains fébriles votre journal préféré, vos yeux hagards zé émerveillés liront ces lignes, le **service minitel *A-News*** sera en place.

Noooon!

Si.

C'est en composant **36-15 code DEEP** que vous retrouverez vos vedettes préférées. Que trouvera-t-on sur ce serveur, ouaicuh asqueux le 36-15 euh, c'est hachement cher euh, vous dites vous! Keuf keuf keuf, vous répondis je! Et je m'explique.

DEEP est un serveur classique dont le fonctionnement et les rubriques vous sont expliqués par leur créateur dans son article.

Au sein de ce serveur vous trouverez deux rubriques masterisées (pour parler comme ils parlent à la télé à la capitale) par le staff *A-News* :

- **ANEWS 'la rubrique'**, comprenant des **infos complémentaires du journal** (astuces, dates de sortie, errata, non pas correction des fotes d'autografes ça prendrait trop de place, critique du dernier album de Vanessa Paradis (si c'est vraiment le dernier on lui pardonnera), etc);**questions/réponses** à *ANews* où vous pourrez poser vos questions dans des 'affiches' accessibles à tous et dans lesquelles nous répondrons de notre mieux. Tout le monde pourra ainsi profiter des questions/réponses des autres (on a souvent un problème que quelqu'un à déjà eu auparavant). Pour les questions personnelles, je précise à mes admiratrices (enfin à mon admiratrice et à sa jeune soeur) que nous avons également des boites aux lettres (BAL).

- Le **TELECHARGEMENT** : il vous permettra de charger et de sauver sur votre Amiga deux types de programmes :

*les **programmes d'exemples** donnés dans *A-News* (C, assembleur, basic), les plans de montages, voir même des fichiers texte.

*des **programmes Domaine Public**, des vrais et tout, les meilleurs des disquettes PDS par exemple. Et c'est là que je vous explique mon keuf keuf keuf de plus haut : sur la plupart des PDS, seul un ou deux programmes sont dignes d'intérêt, les autres sont sur la disquette mais bof. Pour avoir le programme que vous désirez il vous en coûtera 30F plus 10F de frais administratifs plus une ou deux semaines d'attente quand les *PTT* veulent bien.

Maintenant, votre programme choisi, vous le téléchargez et il est à vous immédiatement. Pour chaque programme, la taille du programme vous est donnée; en raison de 4300 octets par minute (0,97F/min en 36-15), ça vous fait les 10K de programme tout frais pour 2,25F! *Géant non!* ***(Ed: voir les dernières pages du journal pour plus d'informations sur le téléchargement et un article par François sur DEEP..)***

Chaque mois de nouveaux programmes seront ajoutés dans le téléchargement. Ceux ci seront testés dans le numéro de ***A-News*** du mois.

En plus des programmes provenant des PDS, nous vous proposerons des **routines offertes par des développeurs** (affichage d'images IFF, lancement de sons et musiques digitalisées, copperlist, ...)

- Chorizo Kid

De nombreux lecteurs ont demandés des explications au jeune saucisson espagnol au sujet de son article de décembre Miss K and Co. Oui il comprenait des contrepéteries (non c'est pas un gros mot, cherchez dans un dico, incultes (exemple "C'est Long comme laCune" et non pas,... Compris). Vous en aviez donc lignes 2-3, 22-23, 31-32, 52, 76-77, 86, 87 et 98 (où c'est d'ailleurs "J'ai le choix dans la date" (mais oui quoi, on est précis ou on ne l'est pas)) Enfin je remercie un de mes lecteurs, Yves Remort qui m'écrit à moi : "Gloire à Chorizo notre idole. Gardez ce pro faites qu'il reste notre messie si brillant (NDLR : il ne faut pas prendre les messies pour des gens ternes!)."

-Chorizo Kid

CONCOURS

EXCLUSIF - SCOOP - NEWS et toute cette sorte de choses ...

FR.A.U.G (*French Amiga User Group*) lance un coucours de dessin sur le thème de ... la Grenouille !!! Les plus belles réalisations seront incorporées dans une disquette qui sera difusée par FR.A.U.G. Le gagnant recevra un abonnement de 1 an offert par ***A-News*** pour encourager vos efforts.
Tous chez votre pharmacien pour prendre du phosphore et de magnésium afin de trouver l'inspiration ... En avant les têtards!!!



INFOMANIE

AMIGA 500+CABLE PERITEL	4450
AMIGA 500.MON.COULEUR 1084S	7250
AMIGA 500.COUL.EXTENSION 512K	7990
AMIGA 500 MON.HR.2080 EXTENSION 512K	9490
AMIGA 500 COUL.GENLOCK	10690
AMIGA 500 COUL.DISQUE DUR 20 MEGA	13990
AMIGA 2000+MON.1084S	14500
AMIGA 2000 COUL.DISQUE DUR 20 MEGA	20490
AMIGA 2000 COUL.EXTENSION 2 MEGA	20990
AMIGA 2000 COUL.DD 20 MEGA.EXT.2 MEGA	26990
AMIGA 2000 COUL.DISQUE DUR 60 MEGA	25990
AMIGA 2000 COUL.EXTENSION 8 MEGA	37990

Expéditions en France et à l'étranger dès réception de votre commande,contactez-nous pour disponibilité en stock.
S.A.V assuré sur place,tous les jours par des personnes sérieuses et compétantes.
Nous acceptons toutes commandes administratives.
Le matériel et les logiciels sont testés.
Formation assurées par un de nos nouveaux services.il est recommandé de prendre un rendez-vous pour toutes démonstration afin de mieux vous satisfaire.

NOUVEAU SCANNER UNIVERSEL 8000 FRANCS

PERIPHERIQUES

LECTEUR COMMODORE 3"1/2	1390
LECTEUR EXT. 3"1/2	1350
LECTEUR CUMANA 5"1/4	2190
LECTEUR INTERNE A2000	1650
HANDY SCANNER TYPE4	3490
MONITEUR COMMODORE A1084S	2990
MONITEUR COMMODORE A2080	4490
KIT DISQUE DUR A2000	6150
DISQUE DUR 20 MEGA A500	6990
DISQUE DUR 20 MEGA A1000	6990
DISQUE DUR 60 MEGA A2000	11900
EXTENSION 2 MEGA A2000	6490
EXTENSION 8 MEGA A2000	23490
EXTENSION 512K A500	1490
CARTE AT A2000	N.C
CARTE XT A2000	5590
CO-PROC.68020/882 25 Mhz	19900
DRAGSTRIP	5990
SCANNER PRINT TECHNIK	7990
TABLETTE CRP A3	7990
TABLETTE CRP A4	4490
DIGIVIEW GOLD	2290
FILTRE DIGIT. DG88	2390
DIGITALISEUR DIAPOS FOTOVIX	23990
STATIF DIGIT.	N.C
GEL D'IMAGE FB10	5590
GENLOCK GST P	N.C
GENLOCK PAL/A 8802	3490
GENLOCK GST 2000	17990
ENCODEUR PAL	2520
TRANCODEUR MULTI	1950
INTERFACE MIDI	490
VISUAL AURALS	2490

INFOGRAPHIE

AEGIS DRAW 2000	1250
BUTCHER	290
CALLIGRAPHER	890
DELUXE PAINT 2(print)	650
DELUXE PHOTO LAB	790
DELUXE PRODUCTION	1490
DELUXE VIDEO	690
DIGIPAINT (V.2)	490
THE DIRECTOR	650
EXPRESS PAINT	650
FANTAVISION	690
LIGHT,CAMERA,ACTION	890
PAGE FLIPPER (V.2)	390
PHOTON PAINT	790
PHOTON CELL ANIM.	1250
PHOTON PAINT SURF DISK	329
PIXMATE	490
PRO VIDEO CGI	1190
PRO VIDEO PLUS	2790
SCULPT 4D	4990
SCULPT 3D	890
ANIMATE	1450
FANCY FONTS (sculpt 3d)	590
FONT LIBRAIRIES (P.V.P)	1250
TV SHOW	750
TV TEXT	750
VIDEOSCAPE (V.2)	990
MODELER 3D	690
VIDEOTITLER	990
X CAD	3990

MUSIQUE

AEGIS SONIX	540
A.M.A.S	990
AUDIOMASTER (V.2)	390
DELUXE MUSIC C.S	790
K.C.S DR'Ts	1890
PERFECT SOUND	990
PRO MIDI STUDIO	1190
SYNTHIA	950

LANGAGES

AC FORTRAN	2290
BENCHMARK MODULA 2	N.C
DEVPACK 2	790
LATTICE C (V.5)	2990
MANX AZTEC C (DEV)	1990
POWER WINDOWS V.2	840
DISK TO DISK	540
DOS TO DOS	520
FACC	350
QUATERBACK	790

BUREAUTIQUE

PROFESSIONAL PAGE	1990
PROFESSIONAL PAGE (v.franc.)	3990
EXCELLENCE	1990
KIND WORDS	950
MAXIPLAN	1690
PROWRITE (V.2)	1100
SUPERBASE	950
SUPERBASE PRO	1990

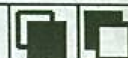
LIVRES

BIBLE AMIGA	299
LIVRE DU LECTEUR DISK	299
HARDWARE REFERENCE	270
INTRO POUR AMIGA	270
INTUITION REFERENCE	270
ROM KERNEL	406
AMIGA ROM KERNEL(REF)	270
TRUCS ET ASTUCES	149
BIEN DEBUTER AMIGA	149

IMPRIMANTES

CITIZEN 120 D	1750
STAR LC-10	2490
STAR LC-10 COUL.	2990
STAR LC-24/10	3990
LASER POSCRIPT AST	35400
LASER POSCRIPT QUME	53400

3.RUE PERRAULT 75001.METRO LOUVRE
TEL.40.20.01.20-TELEX 218 328



DUR DUR : LE 65MS QUI VA AUSSI VITE QUE LE 19MS!

---Ed: Le titre de notre couverture "Disques Durs Enfin Abordables" n'était pas inspiré par les produits testés par Laurent sur ces pages, mais premièrement par la découverte en Allemagne de disques durs Amiga 20 méga pour à peine plus que 3000F, et deuxièmement la découverte que même ici en France, où le marché est bien plus petit et les marges bougrement plus élevées, on nous propose un 30 méga pour 4990F.

Ici à A-News nous avons reçu notre premier disque dur à la fin de l'année dernière. Avant, le traitement de textes, la mise en page, la gestion des abonnements, etc. etc. étaient le travail d'un Amiga 500 équipé de deux lecteurs externes, fonctionnant à l'aide de Facc II, l'excellent accélérateur de disquettes.

L'installation d'un disque dur rapide était une révélation pour nous - la machine est transformée, on se rend compte que les agacements qu'on a supportés dans le passé (à cause des grandes qualités de l'Amiga dans d'autres domaines) ont presque tous disparu.

Mais laissons place à l'article de Laurent, et espérons que les prix vont continuer à baisser.

Avant de disserter dans le vide, mettons nous d'accord. Qu'est ce qu'un disque dur, à quoi sert donc ce machin bizarre et hors de prix.

Un disque dur, à l'inverse d'une disquette qui elle est souple, est un dique rigide. Maintenant que vous voila érudits (ou initiés, selon vos convictions politiques), voyons les possibilités que cela nous offre. Le disque étant rigide et le plus souvent fixe, l'avantage principal que l'on en retire est une plus grande précision mécanique dans le positionnement de la tête. Ceci nous apporte deux avantages décisifs: plus d'informations sur une même surface et surtout une bien plus grande rapidité d'accès aux dites informations. En effet les mécanismes de positionnement de la tête peuvent être beaucoup plus vigoureux et fins, et le fait même de concentrer l'information minimise les mouvements de la tête pour y accéder. C.Q.F.D.

De ceci il ressort que les avantages d'un disque dur sont donc directement reliés à sa capacité maximale et au temps de déplacement de la tête de lecture. La capacité, généralement de quelques dizaines KiloOctets, influant elle aussi sur la rapidité d'accès aux informations toutefois dans une bien moindre proportion que la rapidité de mouvement de la tête. Cette vitesse de mouvement nous est indiquée par une caractéristique du disque dur appelée le "temps d'accès piste à piste". Ce paramètre influe principalement dans le parcours de répertoire.

Typiquement, un temps d'accès de 70 à 80 ms fait figure d'escargot rhumatisant, 60 ms représentent la gamme des disques durs à 900FF les 10 méga-octets, 40 ms nous amènent dans la gamme des disques bien mais chers et enfin si vous avez du pognon offrez vous un disque de 20 ms de temps d'accès et jouissez de ce subtil plaisir. Avant de vous jeter à corps perdu dans des dépenses inconsidérées, sachez qu'un bon temps d'accès ne fait pas tout!

Où que je vais vous causer du facteur d'entrelacement, si si impératif ! Cette caractéristique données sous la forme d'un rapport indique la capacité de votre disque à lire une piste immédiatement après que la tête ce soit positionnée dessus. On ne dit d'ailleurs plus une piste mais un cylindre, nous y en a voir pourquoi après. Donc si notre brave disque affiche un facteur d'entrelacement de 1:1 c'est le pied ! Il est capable de lire nos cylindres avec le maximum d'efficacité. 1:2 c'est la moyenne, au dessous ce n'est plus un disque dur.... Ce paramètre entre en jeu dans la rapidité de chargement de gros fichier et les parcours de répertoire.

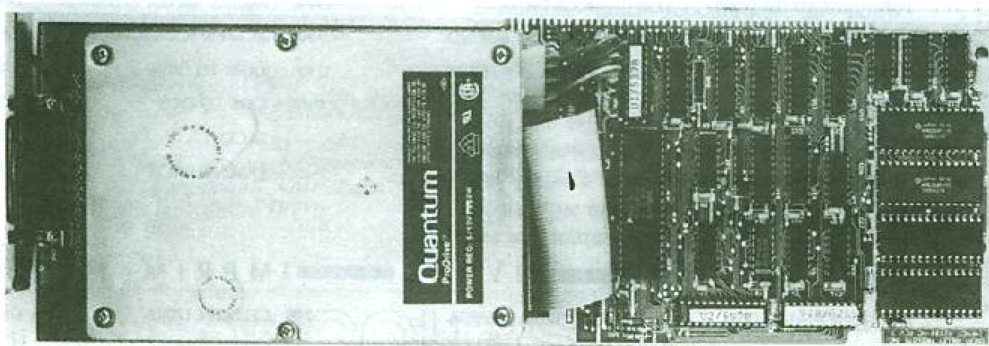
Bon vous avez maintenant les éléments principaux propres à vous permettre de choisir un bon disque dur, mais celui ci n'est rien sans une logique pour le piloter et surtout lui permettre de communiquer avec un ordinateur !! Cet électronique répond au doux nom de contrôleur de disque dur, logique non ? Bon, la suite: grâce à messieurs Apple© et I.B.M© deux normes ont été adoptées par le monde de la micro informatique, le protocole ***S.C.S.I*** et la norme ***ST506.*** Pour faire bonne figure, votre serviteur acharné, MOI, n'a reculé devant aucune compromission pour avoir accès à deux contrôleurs appartenant chacun à l'une des normes en question. L'idéal aurait été de tester la carte de Commodore© qui regroupe en son sein les deux types d'interfaces mais je me la réserve pour le mois prochain car je vous parlerai d'autoboot etc...

GVP IMPACT A2000-HardCard40Q

- GVP = Great Valley Product, c'est la marque.
- le Q signifie que le disque est du type "Quantum" ultra-rapide

Nous voici en présence d'une carte à disque dur au format SCSI capable de piloter jusqu'à 6 extensions SCSI externes en plus du disque Quantum fixé sur la carte. Les périphériques SCSI s'étendent du lecteur de disquette évolué jusqu'aux disques optiques en passant par la sauvegarde sur bande ou même le clavier du Macintosh... le grand choix mieux k'Auchan quoi.

La carte possède un buffer interne de 16Ko en 16 bits sur lequel le contrôleur travaille en DMA. Ceci assure un transfert de données buffer disque ultra rapide et permet surtout d'obtenir des temps d'accès aussi bas que 11ms dans le meilleur des cas. (données contigues) Il faut dire que le temps d'accès moyen d'un disque Quantum de 40 méga-octet tourne autour de 19 ms !



Carte disque dur GVP Quantum

Le débit d'information entre la carte et les périphériques SCSI peut monter jusqu'à la vitesse conséquente de 4MB/sec en synchrone. Le brochage du connecteur externe est compatible Macintosh.

Il faut faire attention quand on dit que la carte GVP fonctionne en DMA (direct memory access). Cette DMA n'opère que sur la RAM 16-bit du cache. Par la suite, le transfert des octets entre la mémoire de l'Amiga et le cache doit se faire par l'intermédiaire d'un driver, le "scsi.device" pour le GVP. C'est ce petit programme qui assure la communication entre l'Amigados et la carte. On lui fournira ses paramètres de fonctionnement par l'intermèdiaire de la Mountlist.

Si vous disposez du Kickstart 1.3, la carte GVP est à même de profiter des dispositifs d'autoconfiguration de cette version. Vous pourriez alors démarrer (booter) directement votre machine à partir du disque dur. En gros, mettez le contact et hop, au bout de quelques



secondes (Ed: environ vingt secondes pour un Workbench de base) vous voilà devant le Workbench. Tous ceux qui ont déjà ragé devant la lenteur de la startup-sequence du WB 1.3 verront l'avantage.

Et mine de rien, voici l'endroit où se cache l'une des caractéristiques les plus sympathiques du GVP. Sur tous les autres systèmes de disques durs que j'ai connus (plein, plein, donc), il fallait booter sur une partition Amigados, puis si vous avez opté pour le FFS (Fast Filing Système) vous devez "Mountez" vos partitions FFS à partir de votre partition Amigados. Sur le GVP pas de problème, toutes vos partitions, FFS ou DOS, sont configurées durant le processus d'autoboot. Vous pouvez donc démarrer directement sur une partition FFS et éviter de gaspiller votre énergie sur les classiques 5 cylindres au format Amigados qui sont dédiés au boot sur les autres systèmes.

HDA-506

Vous trouverez les chronos du GVP dans les tableaux. Je vous cause un peu du HDA-506 puis on comparera les résultats.

Amis du 1000 bonjour! A l'encontre du GVP qui n'existe que pour 500 et 2000, le HDA 506 de Spirit Technology existe aussi en version pour l'Amiga 1000. Toujours à l'encontre du GVP, le HDA n'est pas vraiment un contrôleur de disque dur. Vous rappelez-vous du *Wedge*? Et bien la technologie du HDA s'y apparente.

Le disque dur pour IBM est une denrée très répandue et par conséquent peu chère (tout est relatif, bien sûr). Idée, on va faire une carte qui permet d'utiliser les disques IBM + contrôleur type ST506 sur l'Amiga. D'où le HDA 506 (Hard Disk Adaptor 506).

Le HDA est un boîtier qui vient s'accoler à votre 500 ou votre 1000 en se branchant sur le bus d'extension. Dans le boîtier on trouve un passthru (extension) pour le bus qui comporte un connecteur sur lequel le HDA s'enfiche. Sur le HDA, lui, un autre connecteur vous permettra de mettre un contrôleur à la norme PC/ST506. Par une fente dans le boîtier vous pouvez sortir les fils qui vont au disque dur, pour lequel il faudra prévoir un boîtier avec alimentation. Ne vous effrayez pas de ce long descriptif, l'assemblage vous rappellera votre vieux *Légo* et présente le même niveau de difficulté. De toute façon, la documentation et la disquette sont en bon français bien de chez nous, voilà qui applanira les éventuels problèmes.



HDA 506 de Spirit Technology

Les performances du HDA sont très difficiles à évaluer. En effet, l'electronique propre à l'interface n'influe que peu ou pas sur les performances. Par contre le driver jouira ici d'un rôle essentiel, car il a à sa charge l'intégralité des transferts Amiga/disque. En fait tout réside dans le choix du contrôleur ST506. Un contrôleur dit intelligent permettra d'obtenir des performances parfois 50% plus rapides qu'un contrôleur "tout-bête". Ici, les tests ont été effectués avec un contrôleur M801-OMTI 5520A. Jetez y vite un oeil et admirez moi ça. Z'avez vu un peu?! Ca va hyper vite, et quand on compare les performances d'un assemblage comme le HDA avec une carte SCSI avec en plus un cache DMA de 16k on reste pensif devant les résultats.



Par contre si votre Amiga se trouve lourdement chargé par de nombreux programmes, vous comprendrez l'utilité de la sophistication de la carte GVP.

En fait le HDA me parait être le produit idéal pour la personne qui, disposant déjà d'un disque pour IBM PC désire conserver son investissement sur l'Amiga. En cela mon opinion n'a pas changé depuis le Wedge. Pour les sceptiques, j'utilise un dispositif similaire depuis deux mois et les performances sont du même ordre...

Par contre, si le HDA vous intéresse, assurez-vous de la disponibilité d'une carte contrôleur OMTI, qui est plus rapide que la classique WX1 de Western Digital. Ces contrôleurs sont en général prévus pour piloter deux disques durs. Que les stachanovistes du méga-octet se rassure, à raison de 150 méga maximum par disque, vous plafonnez à 300 méga, ce qui reste raisonnable...

Le HDA dispose lui aussi de la possibilité d'autoboot avec le Kickstart 1.3. Vous devez pour cela le munir des ROM prévus et installer une partition DOS pour booter dessus. Pour cela tapez SetAboot sous CLI après formatage et zou! tout automatique.

Pour l'installation du GVP on enfiche la carte, on met le contact, on clique sur "GVP Install" et moins de 10 minutes plus tard c'est parti mon kiki...

Pour le HDA, la petite mécanique requiert un peu plus de temps, mais une fois ceci fait on allume, on clique sur Spirit/Format, une fois fini, sous Shell (ou CLI) on tape SetABoot puis format DH1: et zou, après 1"40' de Low Format + 4"47' de High Format c'est parti.. La documentation en français est très complète.

Que dire de plus? A vous de me le demander en rubrique A-News sur le serveur minitel 36-15 DEEP.

Tropic

Explication des tests:

Test effectué à l'aide du PDS **"Diskperf"**.

Création de fichier = On crée des fichiers sur le disque. Les fichiers sont constitués du seul block "file header".

Effacement de fichier = (----)

Parcours de directory = On teste le temps de chargement de répertoire.

Déplacement de la tête/lecture = On effectue un déplacement de la tête sur la piste contigue et on écrit un block.

Vitesse de lecture/écriture = On écrit le fichier de la longeur spécifié.

Multitâches = Photon Paint avec un écran Overscan + Sonix 2.0 avec Jay Song.

Il est intéressant de noter que les performances du HDA sont équivalentes à celles du GVP pour le test de 32 ko. Il faut donc relativiser l'importance du cache incorporé au GVP pour l'utilisation en monotâche. Par contre, quand le système est lourdement chargé, le fait que le driver soit déchargé du travail de recherche des informations favorise le GVP. Il faut aussi garder en tête le fait que le GVP dispose d'un Quantum 19ms, alors que le HDA se contente d'un ST 225 à 60ms!

Ces deux disques durs avec documentation en français étaient prêtés par CIS de Talence (56-37-43-78). **Prix : HDA** 2590F, boîtier pour hard disque avec alimentation 1290F, kit autoboot 390F. **GVP** Hardcard 2000 avec autoboot - 20 méga (40ms) 6990F, 40 méga Quantum (19ms) 9690F, 80 méga Quantum (19ms) 13990F

Tableau des Performances

GVP

Test effectué avec un disque dur Quantum 40 méga, 19ms temps d'accès.

	FFS	Multitâche FFS
Création de fichier	9	34
Effacement de fich.	34	31
Parcours de repertoire	106	86
Déplacement de la tête/lecture	106	93
Vitesse de lecture/écriture par seconde		
512 octet, 0.5ko	59.6 ko/sec	51.4 ko/sec lecture
	28.5 ko/sec	28.8 ko/sec écriture
4096 octet, 4ko	187.2 ko/sec	174.7 ko/sec lecture
	131 ko/sec	109.2 ko/sec écriture
8192 octet, 8ko	238.3 ko/sec	218.4ko/sec lecture
	145.6 ko/sec	145.6ko/sec écriture
32 760 octet, 32ko	262.1 ko/sec	238.3ko/sec lecture
	145.6 ko/sec	145.6ko/sec écriture

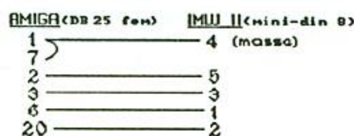
HDA 506

Test effectué avec un disque ST225 de Seagate, 20 méga, 65 ms de temps d'accès.

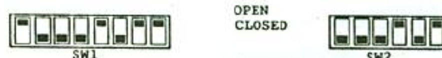
	DOS	FFS	Multitâche DOS	Multitâche FFS
Création de fichier	13/sec	37	10	30
Effacement de fich.	30	55	22	41
Parcours de répertoire	42 entrées/s	102	35	83
Déplacement de la tête/lecture	54/sec	84	48	69
Vitesse de lecture/écriture par seconde (lect/ecriture)				
512 octet, 0.5 ko	25.9 ko/sec	29.1	21.5	28.8
	20.9	59.6	17.1	49.5
4096 octet, 4 ko	25.9	145.6	25.4	137.9
	24	145.6	20.5	113.9
8192 octet, 8 ko	25.4	174.7	25.2	154.2
	23.3	137.9	20.3	131
32 760 octet, 32 ko	25.9	262.1	25.7	145.6
	24.5	218.4	20.9	131

AMIGA ⇔ IMAGEWRITER II

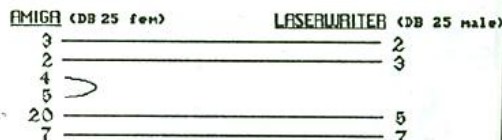
Dans un monde où se côtoient Amiga et Apple comment ne pas vouloir brancher ensemble un ordinateur Amiga et une imprimante Apple ? Combien de gens, combien de marins... (pardon je divague) demandent comment fait-on pour câbler ces deux machins. Voici la solution dont je vous garantis l'efficacité pour l'utiliser avec toutes sortes de softs. Sachez qu'un câble de 5 brins suffira ainsi que 2 prises une Canon 25 broches (femelle pour un Amiga 500) ainsi qu'une mini-din 8 broches, un peu de soudure, de la gaine thermorétractable et c'est parti. Suivez et soudez avec la gaine les fils d'après le schéma suivant:



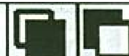
Ensuite ce n'est pas fini, il faut tripoter l'imprimante. Ouvrez le capot pour accéder aux switchs. Respectez les schémas ci-dessous, puis changez vos Preference sur le Workbench de façon à tourner avec une IMAGEWRITER II puis admirez les résultats. Sachez que pour imprimer à nouveau à partir d'ordinateur Apple, il suffit de basculer le 3ème interrupteur du switch 2 sur OPEN.



Pour la Laserwriter le schéma de câblage est le suivant:

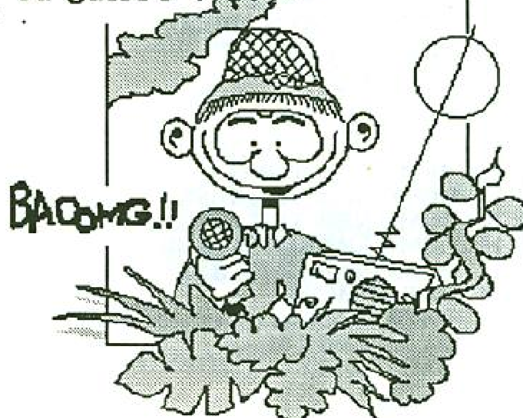


JURD.



LA GUERRE MANX / LATTICE

DES NOUVELLES DU FRONT



***Effectivement, la guerre des compilateurs C continue. Cette fois-ci, LATTICE a sorti l'artillerie lourde. Le 5.0 serait excellent. Nous n'avons pas encore pu le tester mais, par l'intermédiaire du réseau USENET (dont nous parlons par ailleurs), nous avons pu obtenir quelques précisions*.**

Le MANX 3.6 est un excellent compilateur (fiable, générant un code optimisé, et, surtout, qualité unanimement citée, rapide). Ses seuls défauts par rapport au LATTICE 4.0 étant d'après l'enquête:

- Des librairies moins complètes
- Une documentation moins bien faite mais néanmoins très honnorable.

Pour être exact, il faut préciser que, si le MANX est TRES rapide, le LATTICE est quand même d'une vitesse tout à fait satisfaisante. D'autre part, ceux qui trouvent que leurs compilations sont trop longues ont tout faux : utilisez la compilation séparée; elle est faite pour ça! Repos.

- Le LATTICE 5.0 marque un saut technologique, à l'aube du XXI° siècle, mon cher Grichka. Il apparait ainsi supérieur au MANX bien que comportant quelques petits bugs de jeunesse. Il semble que ceux-ci soient très rapidement corrigés dans une version 5.01 qui sera envoyée à tous les possesseurs de la version 5.0. Les principaux retards par rapport au MANX ont été comblés:

- ***Il dispose d'un debugger qualifié de "fantastique"***, un gros calibre
- ***Les utilitaires se révèlent très proches du standard Unix*** avec, en particulier grep, wc, touch, files (find en unix), splat (sed), lmk, un assembleur et le LSE (Lattice Screen Editor), un éditeur compatible avec le compilateur. Il vous permettra de compiler sans quitter le champ de bataille (l'éditeur), ni avoir à se battre avec 36 CLIs à la fois.
- ***Une documentation "excellente"*** (Tout le monde est d'accord là-dessus)
- ***L'utilitaire Make*** est maintenant livré mais je voudrais vous mettre en garde contre cette tarte à la crème : pour fonctionner correctement, cette commande a besoin de connaître les dates de dernière modification des fichiers; il faut donc absolument que vous disposiez d'une horloge interne permanente sinon, capitulez, cela vaut mieux.
- ***Le compilateur proprement dit dispose de nombreuses options*** qui permettent, dans un contexte particulier, d'améliorer ses performances ainsi que celle du code généré. On peut même trouver qu'il y a tellement d'options qu'il est difficile de s'y reconnaître. Les exécutables produits par le compilateur sont plus longs que ceux du MANX mais aussi plus rapides, environ 30% dans certains cas grâce à une meilleure gestion des appels de fonctions, les paramètres étant passés directement dans les registres et non plus sur la pile. L'optimiseur doit permettre de gagner encore jusqu'à 40% sur la vitesse de l'exécutable mais j'insiste sur le mot "JUSQU'A".

LATTICE 5.0 : LE COMPILO QUI "VA BIEN"

En conclusion, c'est maintenant LATTICE qui est en tête. Cependant, si vous envisagez un investissement dans un compilateur LATTICE, assurez-vous bien qu'il s'agit du 5.01. La contre-attaque de MANX sera certainement terrible; le MANX 4.0 est attendu pour ce Printemps.

Rendez-vous le mois prochain pour la suite des combats (Les deux belligérants nous ont assuré qu'ils n'auraient pas recours aux armes chimiques). Vivement que l'on teste les versions 7.65 et 11.43.

Nous profitons de l'occasion pour saluer nos pauvres congénères militaires mais néanmoins amis, en "renforts" à Olivet, Châteauroux, Mérignac, Mont-de-Marsan, et dont ce journal est la seule nourriture spirituelle.

Nous allons d'autre part questionner le réseau à propos du C++ de LATTICE afin de vous parler bientôt de ce nouveau langage à la mode sur les plages Californiennes.

En direct du théâtre des opérations

Général BATCHMAN

Correspondant de guerre sur le front MANX/LATTICE,

Ancien combattant au service du C.

PS: Dommage que je n'aie pas été dans la marine, j'aurais peut-être été Commodore...

re-PS de YETI : Moi, je préfère le MANX, la boite est plus jolie.

LE COIN C: L'EPOPEE DES GADGETS

PETIT RETOUR EN ARRIERE

Lors du premier article sur la structure des gadgets (cf Anews n°8), je vous avais signalé 4 drapeaux complètement fous dans le champ Activation de la structure Gadget. Je n'étais pas arrivé à trouver la signification de TOPBORDER, BOTTOMBORDER, LEFTBORDER et RIGHTBORDER. Ayant posé cette question sur le réseau USENET qui relie les grands systèmes informatiques Unix dans le monde entier, je peux aujourd'hui vous livrer la réponse de Michael Van Elst, de l'université d'Erlangen, en Bavière. Ces flags ajustent la taille de la bordure en question de la fenêtre à celle d'un gadget inclus dans la même bordure. Mais ceci n'a aucune conséquence visible; à vrai dire, je me demande toujours quelle est l'utilité... Malgré tout, si votre gadget chevauche plus ou moins la bordure de la fenêtre, vous pouvez vérifier en scrutant la variable Window->BorderRight (si vous avez choisi RIGHTBORDER) que la taille de la bordure de droite de cette fenêtre varie bien suivant la position du gadget. Je ne crois pas que tout ceci ait beaucoup d'intérêt; donc, on passe tout de suite à quelque chose de plus intéressant.



APPLICATION DE LA PROGRAMMATION ORIENTEE OBJET

Voici un bon moyen d'épater vos copains ou de briller en société: la programmation orientée objet est le dernier style à la mode dans les universités. Quels sont ses avantages? Au niveau du code généré, aucun. Le programme n'est pas plus rapide; il occupe autant de mémoire. Mais la source n'est plus du tout du type des programmes C courants. L'intérêt de ce style de programmation est de pouvoir manipuler des objets de tous les types de la même façon, sans se préoccuper justement de leur type. Ceci induit beaucoup de propriétés mais ne se justifie que dans de grands programmes. Néanmoins, et pour en revenir aux gadgets, nous allons voir comment ce style de programmation peut nous simplifier la vie mais, ne nous leurrons pas, ce n'est qu'un petit aperçu des possibilités.

Il faut ici parler des pointeurs de fonction en C car le Chorizo Kid ne l'a pas fait dans son initiation.

Une fonction en C se compose de deux parties:

- Le code, c'est-à-dire les instructions de votre programme;
- La valeur de retour qui est une variable du type de la fonction(int, char, etc.).

Le principe est que chaque fois que vous appelez votre fonction par f(), vous provoquez son évaluation: le code est exécuté et la valeur de retour est placée dans la variable f(). L'appellation f désigne l'adresse de la fonction. Vous pouvez donc manipuler des fonctions par l'intermédiaire de leurs pointeurs.

Maintenant, rappelez-vous comment on sait qu'un gadget est sélectionné:

nous avons mis son numéro dans un champ de la structure. Lorsque

l'événement survient, on récupère ce numéro, puis appelle la fonction

correspondant au gadget par un switch{..}. Pour chaque gadget, le

programmeur doit écrire dans le switch l'appel de la fonction à appeler (cf ***A-NEWS*** n°10).

Imaginez quand votre programme évolue: si vous ajoutez ou enlevez des gadgets, il faut modifier les appels des fonctions de traitement. Or, Vous oublierez TOUJOURS de modifier quelque chose dans les switch, ou ailleurs. Ne rigolez pas, c'est l'intérêt principal de la programmation orientée objet : faciliter la maintenance.

Supposez maintenant que vous placiez dans chaque gadget un pointeur sur la fonction qu'il déclenche. Lorsque vous êtes prévenu qu'un gadget a été activé, vous appelez directement cette fonction; vous n'avez plus besoin de déterminer quel est le gadget activé. Dans les langages orientés objet, on appelle cette fonction une *METHODE*.

Pour résumer, il n'y a plus besoin de switch; quand un gadget change d'état, on reçoit l'adresse de sa structure qui contient l'adresse de la fonction à appeler. Ouf! Ce sera plus clair le mois prochain dans le programme d'exemple car, depuis que j'écris, la place commence à se faire rare. Retenez quand-même l'intérêt essentiel de ce principe : si vous voulez ajouter un gadget, vous ajoutez sa structure et sa méthode : vous n'avez plus à toucher au switch puisqu'il n'existe plus!

Ceci n'est qu'un petit aperçu des possibilités de la programmation orientée objet (on dit aussi dirigée par les données) mais il montre sur notre sujet que cela facilite grandement la maintenance des programmes.

Le mois prochain: le programme d'exemple. Si vous avez accès au réseau USENET, vous pouvez me contacter : mon adresse est <olva@inria!geocub>.

BATCHMAN orienté gadgets



Un Romeo vaut mieux que deux Rapidos (en saison seche)

Bon ben voilà je reprends les rennes de notre traineau initiatique et en avant la zikmu.

Voici donc un petit exemple d'utilisation du système de fichiers sous Amigados. Votre mission, si vous l'acceptez, consistera à écrire la commande *COPY*, nous l'appelons CP entre nous, et non pas à copier la commande écrire.

Syntaxe CP fichier1 fichier2 oubien CP fichier1

CP fichier1 fichier2
recopie le contenu du fichier1 dans le fichier2 alors que
CP fichier1
affiche le contenu du fichier à l'écran (équivalent de la commande *TYPE*).

Les commentaires sont entre /* commentaires */ et sont ignorés : vous n'avez donc pas besoin de les taper.

```
#include <stdio.h>

/* stdio.h fichier qui contient les definitions pour les standard input output: stdin = 0 c'est le clavier, stdout = 1 c'est l'écran et stderr = 2 c'est l'écran pour les messages d'erreur uniquement */

#include <fcntl.h>
/* définition des différents modes d'ouverture des fichiers ( entre autre ) */


void copy ( fd1, fd2 )

/* fd1 et fd2 sonts les 2 "file descriptor" nécessaires à la copie. Ce sont les numéros des canaux alloués par le système de fichier ( SDF ). fd1 pour le fichier en lecture et fd2 pour le fichier en écriture. fd1 et fd2 sont les paramètres d'appel de la fonction copy et il doivent être déclarés avant le { */

int fd1,fd2; {
  nt nblu;
/* Nombre de caractères lus par la fonction read */
  char buff[512];
/* Tampon pour le stockage temporaire des données en mémoire */

  while ( nblu = read ( fd1, buff, sizeof buff))
    write ( fd2, buff, nblu );
/* Ici nous trouvons une particularité du C qui permet de
```



faire une affectation dans un test, c'est le résultat de cette affectation qui sert à faire le test. Tant que nblu != 0 lire autant de caractères que peut en contenir le tampon (sizeof buff) et les écrire dans le deuxième fichier; en effet l'instruction retourne le nombre d'octets lus normalement c'est la taille du tampon moins si on est rendu a la fin du fichier et 0 si tout a été lu. L'instruction sizeof retourne la taille en octets de la "structure" que l'on lui passe en argument (ce peut aussi être une variable (comme buff) ou un type (int par ex)) */

}

main (argc, argv)
int argc;
char *argv[];

/*argc et argv sont les 2 variables qui permettent à un programme de récupérer les paramètres d'appel s'il a été lancé depuis le CLI. argc contient le nombre d'arguments passés au programme + 1. ex: cp toto tata -> argc = 3 (2 arguments plus le nom de la commande).

argv[i] contient un pointeur vers la chaine de caractères du i éme argument. argv[0] est le pointeur vers le nom de la commande, c'est à dire CP, arg[1] = pointeur sur "toto" et arg[2] = pointeur sur "tata" */

{
int fd1,fd2;

/* Déclaration des 2 descripteurs de fichiers qui comme vous pouvez le constater sont des entiers */

if((fd1 = open (argv[1], O_RDONLY)) == -1)

/* Si fd1 vaut -1 le fichier ne peut pas être ouvert en lecture (O_RDONLY) sinon fd1 contient le numéro du canal ouvert sur le fichier. argv[1] est le pointeur sur la chaine qui contient le nom du premier fichier passé en argument. */

fprintf (stderr, "Il n'y a pas de fichier: %s", argv[1]);

/* écrire sur la sortie standard des messages d'erreur (stderr) le message : Il n'y a pas de fichier ... Le format %s indique une chaine de caractères il faut passer un pointeur sur la chaine à afficher (argv[1]). Remarque: fprintf est équivalent à printf mais en considérant l'écran comme un fichier. printf(...) est en fait équivalent à fprintf(stdout,...) */

else {
if (argc == 2) fd2 = 1;

/* Si argc = 2 cela implique qu'il n'y a qu'un seul argument. nb arg = argc -1. fd2 = 1. Il faut écrire sur l'écran, c'est stdout, sortie standard sur l'écran */

else fd2 = creat (argv[2], S_IWRITE);

/* Sinon création du fichier dont le nom est le deuxième argument de la commande CP . Nota si le fichier existe déjà il ne sera pas créé mais il sera remplacé donc à utiliser avec précautions */

copy (fd1, fd2);

/* Copie du fichier 1 dans le fichier 2. Remarquez que l'écran est considéré comme un fichier */

close (fd1);

/* Fermeture du premier fichier */

if (argc == 2) close (fd2);

/* Fermeture du deuxiéme fichier si il y a eu deux arguments de passés à la commande */

}
}

NOUVELLES INSTRUCTIONS

fprintf : équivalent de printf mais dans un fichier spécifié (ici la sortie standard des messages d'erreurs stderr)
syntaxe fprintf(file descriptor, format).
Remarquez que la syntaxe de printf est printf(format).

open : ouverture d'un fichier syntaxe fd = open(nom, mode) ou nom est un pointeur vers la chaine de caractères qui contient le nom du fichier et mode le mode d'ouverture.

Si il y a une erreur open retourne -1 sinon il retourne le numéro du canal alloué, fd est le numéro du canal ou -1.

Differents modes:
O_RDONLY lecture uniquement.
O_WRONLY écriture uniquement.
O_RDWR lecture et écriture.
O_APPEND ajout en fin de fichier.
O_CREAT si le fichier n'existe pas il est crée.
O_TRUNC le fichier est tronqué à la longeur 0.
O_EXCL si le fichier est ouvert avec O_EXCL et O_CREAT et qu'il existe déjà open retourne -1.

Pour sélectionner plusieurs de ces modes utilisez le | qui est le ou logique ex : open("mon_fichier",O_EXCL | O_CREAT)

creat : création d'un fichier syntaxe fd=creat(nom , mode)
Différents modes :
S_IWRITE écriture.
S_IREAD lecture.
0 lecture et écriture.
fd contient le numero du canal ou -1 si erreur.

close : ferme un fichier ouvert avec open. Syntaxe close (file descriptor)

read : lecture dans un fichier.
Syntaxe nblu = read (file descriptor, buffer, taille du buffer) ou buffer est un pointeur vers un buffer nblu est le nombre de caracteres lus par read.

write : ecriture dans un fichier.
Syntaxe nbec = write (file descriptor, buffer, taille du buffer) ou buffer est un pointeur vers un buffer nbec est le nombre de caracteres ecrits.

Et voila il ne vous reste plus qu'a copier et recopier les fichiers qui vous interessent. Sur ce à tres bientot pour la suite de nos aventures palpitantes.

PS: Si vous utilisez un AZTEC C il suffit de changer O_RDONLY par "r" et S_IWRITE par "w" et le tour est joué, vous pouvez aussi chercher dans le manuel ou les include quel sont les noms des flags correspondants a ceux du LATTICE.

LE COURIER DU COIN C

Pour le **FAXeur fou** si tu as le message *UNDEFINED SYMBOL* au linkage c'est que le linker ne trouve pas la fonction en question dans les libraries spécifiées. Dans ton cas c'est vraissemblablement lc.lib qui manque. il faut linker comme suit BLINK FROM lib/c.o , fichier.o TO fichier LIB lib/lcm.lib,lib/lc.lib,lib/amiga.lib CHIP SMALLCODE SMALLDATA ADDSYM

Enfin nous avons reçu un nouvel utilitaire de **Michel Laliberté** (l'auteur de *am-pc*) avec quelques semaines de retard (merci monsieur *PTT*). Cette fois ci c'est un "déplanteur" qu'il a appelé ***S-R*** (search and rescue) et c'est a lui que revient le droit de vous le presenter.

"Vous venez d'achever d'éditer un texte mais v'la-t-y pas que vous l'effacez accidentellement ou, pire encore, l'ordinateur plante. Apres le reset, tout est perdu, croyez-vous. Hé bien non! S-R peut rescaper votre texte perdu dans la mémoire."

S-R sera bientot disponible en téléchargement sur DEEP (sources code et mode d'emploi) car malheureusement le listing en ASM est trop long pour passer dans nos colonnes. Encore merci a Michel pour ce petit utilitaire sympathique qui rendra bien des services à nombre d'entre nous.



WITH FR.A.U.G YOU CAN



Aprés avoir écumé l'abondante presse spécialisée sur l'Amiga, d'un commun accord entre nous même, nous avons décidé qu'il fallait faire quelque chose. Aprés des brainstormings incessants, l'idée d'un club national a jaillit. FRench Amiga User Group, ou FRAUG est le club des utilisateurs Amiga.

Comme cela existe pour bien d'autres marques déjà, sauf que dans notre cas celui-ci se veut entièrement indépendant de la firme Commodore, bien que cela serve leurs intérêts. Ce club offre à ses adhérents toute une série de services, dont la liste non exhaustive suit:

Le Journal de FRAUG Pour commencer, il aura une parution bimestrielle et ne sera bien évidemment pas disponible en kiosque, car il sera envoyé gratuitement aux adhérents, à titre de presse associative. Dans celui-ci, vous trouverez une masse d'informations percutantes, des tests et bidouilles en hard, softs, des reportages, de l'initiation, ... bref un journal où chacun pourra y trouver des renseignements quelque soit son niveau et même participer en nous envoyant ses découvertes ou ses articles. Exemple du premier numéro qui sort au mois de février: FFS, Maxiplan, extension mémoire, bidouille hard, Falcon, vidéo, etc....



Le service DP. Certains d'entre vous ne connaissent pas encore ces disquettes contenant des foules de programmes intéressants. Ces programmes vous sont offerts par leurs auteurs qui ne veulent pas les commercialiser. La très célèbre série FISH contenant plus de 160 disquettes à ce jour, ainsi qu'une série de disquettes de démonstration des capacités de votre machine et les disquettes Advantage, sont proposés aux adhérents pour la somme de 15 Francs (frais de port et support double face compris).

Les disquettes GOUROU: Les disquettes GOUROU (compilation des meilleurs programmes de domaine public, actuellement sorties les #1, #2, #3, #4,HS #1 et HS #2) continue leur parution habituelle et sont ramenées au prix de 30F port et support compris pour les adhérents. De plus, 5F par disquette sont toujours reversés aux créateurs de DP français y figurant. Continuez d'ailleurs à nous envoyer vos programmes, graphismes et musiques à l'adresse des GOUROUS.

La Digitalisation d'image: Si vous voulez votre photo, dessin ou tableau sur votre écran d'Amiga, no problème. Les digits sont au format 320X512 en 4096. Bien entendu, vous pourrez les retoucher ou changer de résolution avec un logiciel approprié. Son prix est de 25F pour une digit et de 65F pour 5 digits, port et support compris (les documents vous seront retournés).

Les Réductions: Dans un premier temps, certains produits annoncés dans le journal bénéficieront de réductions. De plus, certains magasins reconnaissent déjà la carte FR.A.U.G et offre des pourcentages de remise. Ils seront bien évidemment cités dans le journal.

Le porte Voix: Vous avez quelque chose à dire, vous désirez être entendu ou faire passer un message... FR.A.U.G vous servira d'intermédiaire auprès de Commodore France, et des différents clubs.

Bon, maintenant on vous explique comment vous engager dans la plus grande aventure de la civilisation humaine.

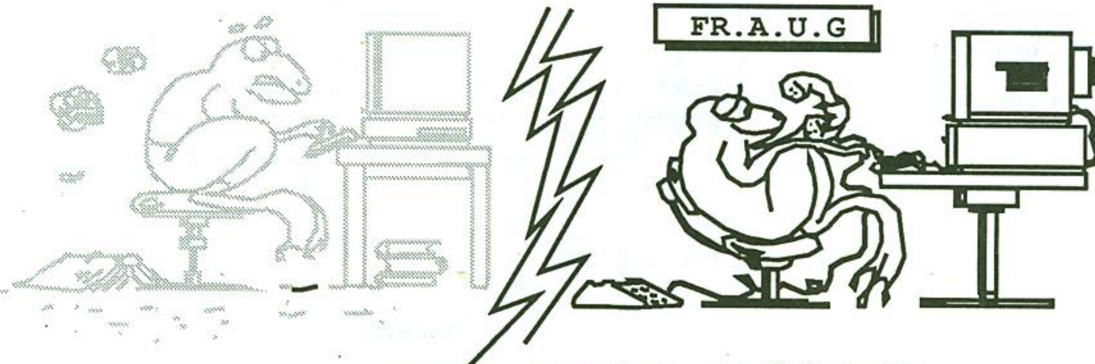
FR.A.U.G La cotisation à FR.A.U.G est de 200F par an par chèque ou mandat à l'ordre de FR.A.U.G.

En retour, vous recevrez votre carte adhérent et divers renseignements sur les services.

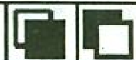
Voici nos coordonnées:

FR.A.U.G
BP 64
64202 BIARRITZ CEDEX
Tél:(16) 59-41-17-91

Vous pouvez aussi nous joindre ou obtenir les derniers renseignements sur la rubrique FRAUG du serveur DEEP, 3615 DEEP.



NE RESTEZ PLUS DANS L'OMBRE



Et maintenant C de l'assembleur

Bon et puis tiens dans la foulée puisque LITTLE ZEUS nous a quitté un petit peu d'assembleur.

Revenons a la compilation séparée (voir n°7). Je tiens ici a preciser que les utilisateurs de K-SEKA ne PEUVENT PAS linker leur fichier en asm avec des fichier C compilés. De meme les fichiers générés par le LATTICE et l'AZTEC sont incompatibles. Utilisez donc l'assembleur qui est vendu avec votre compilateur. Seule exception ASSEM l'assembleur du kit developpeur qui utilise blink et est donc compatible LATTICE.

Ce qu'il faut absolument savoir sur les appels de fonctions en C et en ASSEMBLEUR. Le compilateur passe les arguments par la pile et ceci de droite a gauche.

EX : si on ecrit Kill(Atari,vite); le compilateur empilera vite puis Atari et enfin fera un jsr _Kill.

Bon et maintenant ***comment récuperer les arguments en ASM.***
Il suffit d'utiliser un adressage indirect avec déplacement, en sachant que lors de l'execution d'un jsr le PC est incrementé de 6 pour pointer sur l'instruction suivante à executer (2=1 mot pour l'instruction et 4 pour l'opérande qui est une adresse) puis est sauvegardé sur la pile (c'est l'adresse de retour utilisée par rts qui la dépilera et fera un jmp a cette adresse). Quand on sauvegarde sur la pile il faut prédécrémenter le pointeur de pile qui pointe toujours sur la dernière valeur empilée. Pour sauvegarder sur la pile on utilise un adressage indirect prédécrémenté de la forme :

```
move.l d0,-(sp)
```

De même pour dépiler il faut postincrémenter le pointeur de pile (qui est en fait le registre a7, on peut donc écrire indiféremment a7 ou sp)

```
move.l (sp)+,d0
```

Pour avoir acces au premier argument il suffit d'écrire

```
move.l 4(sp),d0
```

le déplacement est de 4 ce qui correspond a l'adresse de retour qui a été empilée par le jsr.

Bon pour le 2 ème c'est pareil sauf que si le premier argument est un entier court on écrira

```
move.l 6(sp),d0
```

et si c'est un pointeur ou un entier long

```
move.l 8(sp),d0
```

déplacement de 4 ou 4 + 2 suivant la taille du premier paramètre.

Bon maintenant voyons le mécanisme inverse : appel du C depuis l'assembleur.

Ex appel de la fonction declarée comme suit:

```
void triche(arnaque,vol)
short int arnaque;
long vol;
```

le code sera de la forme

```
move.l d0,-(sp)
move.w d1,-(sp)
jsr   _triche

addq.w #6,sp
```

Que vient faire ce addq ???? c'est tres simple incrémenter le pointeur de pile est la méthode la plus rapide pour "dépiler" donc on additionne le nombre d'octets que l'on a empile au SP.

On aurait pu ecrire

```
move.w (sp)+,d1
move.l (sp)+,d0
```

Ce qui aurait eu le meme effet à part que l'on récupère dans les registres les valeurs passées en paramètre et que l'execution est plus lente. De plus il n'y a pas de reel intéret car les fonctions en C mettent en place une zone de pile dans laquelle elles sauvegardent le contexte donc pas besoin de dépiler pour récupérer le contexte (quoi que quelques fois ??).

Une derniere remarque si vous appelez une fonction en ASM qui sauvegarde des registres (ce qui est plus prudent)

EX : movem.l d0-d3/a1,-(sp)

Il faut modifier vos déplacements pour acceder aux parametres ces déplacements deviennent 4 + nombre_de_reg_sauvegardés * 4 soit ici 4 + 5 * 4 = 24 donc l'acces au premier paramètre se fait via

```
move.l 24(sp),d0
```

nota : noubliez pas de restituer le contexte par :

```
move.l (sp)+,d0-d3/a1
```

Enfin un dernier mot si vous utilisez l'*AZTEC C* pas de problèmes vous avez *SDB* pour suivre l'execution en ASM mais si vous utilisez le *LATTICE C* compilez avec l'option -d (lc1 -d ...) puis linkez avec le flag *ADDSYM* au lieu de *NODEBUG* cela vous permettra d'utiliser *METASCOPE* qui est un débogeur compatible LATTICE. Il permet de visualiser la table des symboles, l'execution en mode trace pas a pas, de modifier les registres de voir la mémoire en hexa ou desassemblée, de modifier la memoire, de placer des points d'arret enfin tout quoi qui faut pour travailler correctement en ASSEMBLEUR. Pour l'utiliser : ouvrez la table des symboles, cherchez _main, cliquez sur son adresse et pressez les touches amiga b. Vous avez installe un break point. faites amiga g et l'execution s'arretera au debut de votre programme. METASCOPE permet même de modifier directement le code en mémoire (comme K_SEKA mais en cliquant sur une instruction il demande par quelle autre instruction on veut la remplacer) il ne lui manque qu'une option Save, dommage.

Bon sur ce je vous quitte à regret MAIS SURTOUT N'OUBLIEZ PAS NOTRE NOUVEAU SERVICE SUR MINITEL 36 15 DEEP et pour tous problèmes bal ROMEORAPID ou BATCHMAN. Arrivée d'air chaud.

ROMEO ENFAITROP

"Comment j'ai fini par accepter d'"écrire dans A-News". Encore des révélations bouleversantes d'EL YETI

Mon premier livre *"réussissez glaces et sorbets avec votre microondes"* fut un cuisant échec. A l'époque ou tout le monde écrivait des bouquins sur les voyages au Tibet, je travaillais sur un roman racontant les aventures d'un sherpa parti visiter les volcans d'Auvergne. J'avais du mal à cerner mon public. Enfin, après des années de tentatives infructueuses, je parvins a être invité à *Apostrophes* pour mon *"étude sur les retombées géophysiques de la pensée de Roland BARTHES au sein d'un troupeau de punks"*. Malheureusement, l'émission fut annulée à cause d'une grève surprise d'une certaine classe de personnel technique. Fou de douleur, j'écrivis une lettre d'insultes à Carali, qui, suite à un kiproko, atterrit à Eymet. Un mois plus tard, je recevais une lettre d'embauche et une autre de menace.

I wanna C that, in fact, well, I mean .....

EL YETI
ne favorise pas les caries



CUPERTINO's ALOHA Newsletter #21



(franglish version)

Monte-Carlo, le 22 December 1988

Mes cher(e)s Amigâdos,

Vous serez peut-être surpris de la date de cette édition de ma Newsletter qui suit la précédente de quelques jours.

Je reviendrai des Etats-Unis seulement le 20 janvier prochain et donc pas à temps pour pouvoir écrire ma newsletter à mon retour car il serait trop tard pour la faire parvenir en temps à l'éditeur de A-news pour le numéro qui doit sortir en février. Pour ne pas vous en priver je suis donc obligé de l'écrire maintenant.

Vous remarquerez aussi que cette fois ma Newsletter a seulement huit pages au lieu que les 12 habituelles. D'un côté cela *soulage* mon emploi du temps qui est déjà très chargé. D'un autre côté cette *réduction* épouse le désir de Bruce Lepper et Rod Craig, éditeurs de A-news, qui m'ont demandé de réduire le nombre de pages occupées par moi à l'intérieur de leur revue.

Je crois que Bruce vous donnera des explications en plus, mais la substance est fort simple: vous désirez plus de pages; l'éditeur doit faire face à des contraintes qui l'empêchent (pour le moment) de vous offrir une revue plus étoffée.

Etant donné donc que pour l'instant le nombre de pages d'A-news ne peut pas être augmenté, Bruce m'a demandé de réduire celles de ma Newsletter (de 12 à 8) pour faire place à de nouveaux collaborateurs.

De ce que j'ai pu comprendre, l'éditeur désire améliorer le contenu de sa revue; c'est donc dans cette optique qu'il a décidé de faire appel à de nouveaux collaborateurs auxquels (même si je ne les connais pas) je "cède" volontiers une partie de mes pages "*dans l'intérêt supérieur*" de A-news.

Je tiens à préciser que je ne suis pas en train de me détacher de A-news, ni de songer à vous "*quitter*". Il s'agit de l'évolution normale de la vie d'une revue qui aimerait satisfaire tous les désirs de ses lecteurs, tandis que dans la réalité elle doit faire face aux contraintes dictées par les circonstances.

J'espère que mes "fans" ne seront pas trop déçus car ils savent combien et jusqu'à quel point j'ai lutté pour soutenir l'Amiga; combien j'ai fait pour la faire connaître et avec quel dévouement je continue à le faire. Même si cela a l'air d'un paradoxe, l'on pourrait dire que ma *mission* sera accomplie seulement le jour où je serai devenu totalement inutile.

Tout cela dit, je vous renvoie au nouveau directory.

DIRECTORY

La "CUPERTINO's ALOHA Newsletter (CAN) est une lettre d'information privée publiée à but non lucratif par Giorgio Cupertino à Monte-Carlo (Principauté de Monaco) et diffusée gratuitement par "A-news".



Anny Funny

Les fans d'Anny Funny, qui nous a offert de belles "*reviews*" de jeux dans les numéros précédents de A-news, m'ont demandé si je sais où elle s'est cachée.

Rassurez-vous mes amis, elle ne se cache pas. Tout simplement Anny Funny me prie de vous informer que, pour elle, cette saison est toujours terriblement chargée. Cela ne lui laisse pas le temps pour écrire ses articles.

J'ai obtenu sa promesse solennelle que dès qu'elle aura plus de temps, elle nous offrira à nouveau "sa page" à laquelle nous étions désormais habitués.

Concours ABC

Sauf si vous lisez A-news pour la première fois, vous devriez déjà savoir que **ABC** veut dire **A**miga**B**asic **C**ontest. Il s'agit d'un concours permanent que j'ai organisé et dont les règles sont annoncées (une fois de plus) en pied de page. Je m'attends un *déluge* de mini-programmes car j'ai plein de primes à distribuer.

En réalité la liste des primes disponibles est déjà étoffée et je suis heureux de pouvoir vous annoncer que cette fois (en plus des autres) nous avons un *sponsor* d'exception: rien de moins que **Discovery Software**!

En effet **Nancy Picard**, qui dirige le secteur Marketing et Public Relations, a eu la gentillesse de nous mettre à disposition deux produits: HYBRIS (un joli jeu d'arcade) et V.I.P. (Virus Infection Protector). J'en suis spécialement content car il n'arrive pas tous les jours qu'un éditeur du niveau de Discovery Software prenne en considération une petite newsletter privée telle que la mienne, surtout si étrangère. (Thanks a lot, Nancy!)

Bon, pour vous inciter à participer à ce concours, je vous donne ici la liste complète des primes actuellement disponibles:

- Arkanoid
- Hybris
- V.I.P.
- The Director (!)

Voyez?! Un beau programme tout neuf vous attend en échange d'un poignée de lignes en AmigaBasic. Qu'attendez-vous donc? Envoyez-moi vite votre disquette. Celui qui gagne en premier choisira en premier...

Pour vous encourager encore plus et pour vous montrer ce qu'on peut faire avec quelques lignes j'ai voulu publier un exemple. Une idée à développer bien sûr; il ne s'agit pas d'un programme "complet". Vous pouvez l'améliorer avec des fonctions "propres" tel que "Click to exit" ou l'*épicer* avec une fonction *random* pour le choix des couleurs. Vous remarquerez aussi que le programme contient des valeurs qui sont *fausses* en fonction de la dimension réelle d'une fenêtre AmigaBASIC. A la sortie aussi il y a le *screen* qui reste ouvert... (tapez SCREEN CLOSE 1 dans la fenêtre BASIC avant de sortir).

Tout cela est intentionnel pour deux raisons; la première: vous donner un exercice; la deuxième c'est pour vous montrer que ce que fait un programme représente seulement la moitié du travail; l'autre moitié consiste dans la mise au point de son utilisation. (Mini-tip on the fly: moi, j'utilise ED à la place de l'éditeur de l'AmigaBASIC que je trouve d'une lenteur abominable...).

```
100 SCREEN 1, 320, 200, 3, 1
111 WINDOW 2, "KALEIDOSCOPE Lo-Res Amiga
Version", , 28, 1
200 FOR P = 0 TO 159 STEP 2
300 COLOR 4, 3
400 LINE ( P,0 ) - ( P*2, 199 )
410 LINE ( 315-P,0 ) - ( 315-P*2,199 )
420 LINE ( P,199 ) - ( P*2,0 )
430 LINE ( 315-P,199 ) - ( 315-P*2,0 )
500 COLOR 5
600 LINE ( P+1,0 ) - ( P*2+1,199 )
610 LINE ( 314-P,0 ) - ( 314-P*2,199 )
620 LINE ( P+1,199 ) - ( P*2+1,0 )
630 LINE ( 314-P, 199 ) - ( 314-P*2,0 )
920 NEXT
999 END
```

ABC - Règles du concours

Pour participer il suffit d'écrire un programme en AmigaBASIC et de me l'envoyer. Quel programme? Ce quer vous voulez, quel que soit son sujet ou sa fonction, il sera accepté, mais... il y a une restriction: votre programme doit tenir dans une fenêtre standard de 23 lignes avec un maximum de 77 caractères par ligne. Vous ne pouvez pas faire accès à des données et/ou des fichiers "externes" sauf si ceux-ci sont créés par votre programmé; en revanche vous pouvez exploiter tout ce qui se trouve sur une disquette WB standard (pour le moment version 1.2). (Il va de soi qu'il doit s'agir d'un programme original écrit entièrement par vous et non pas copié quelque part...)

Et qu'est-ce que l'on gagne?! Des logiciels pour votre Amiga. (Je tiens à préciser qu'il s'agit des originaux neufs.)

Pour gagner, la procédure est simple: si le programme que vous m'envoyez est publié, vous avez gagné. A ce moment là vous aurez le droit de choisir, parmi les primes disponibles, celle que vous préférez.

Je garantis personnellement la mise à disposition de primes. De toute façon la liste des "sponsors" et des primes mises à disposition sera gardée constamment à jour et publiée dans chaque nouveau numéro de CAN.

Pour participer i suffit de m'envoyer une disquette avec votre programme. Si vous le désirez vous pouvez mettre plusieurs programmes sur la même disquette. Sur l'étiquette, indiquez <u>tès clairement</u> vos coordonnés (nom, adresse, téléphone). Les disquettes "gagnantes" resteront dans mes archives, preuve de votre participation; les programmes publiés seront contribués au Domaine Public, mais toute exploitation commerciale aura besoin de l'accord conjoint de moi-même et de l'auteur. (Les disquettes "non-gagnantes" seront rendues aux auteurs.)

Tel que je l'ai dit, je désire rendre permanent ce concours et j'espère pouvoir publier les premiers programmes entre Février et Mars prochains (et ainsi de suite chaque mois).

A vos claviers mes cher(e)s Amigàdos car, en plus des primes, vous aurez droit aussi à la gloire!

Nouveautés PDS - Mise à jour du catalogue au 22 avril 1987 - (Addendum du 22 Décembre 1988)

Le nouveau catalogue PDS (AmiCat) vient d'être publié dans le tout dernier numéro de ma Newsletter (A-news N° 10) et il est déjà nécessaire de publier une mise à jour.

Fred FISH nous a préparé 10 (J'ai bien dit dix!) nouvelles disquettes. Voici la liste avec leur contenu en forme très succinte:

FISH 163

Five in Line le jeu du Morpion - Rapide et avec source
MachII Version 2.4c - update de la Fish 130: HotKeys, Sunmouse, Click to Front, PopCLI et autres choses encore.
MemTrace Pour dévelopeurs. Routines pour debugguer les allocations mémoire. (C'est le remède contre le "Free Twice" ou un oubli de déallocation).
ReadMeMaster Nouveau genre de catalogue Fish sous forme de repertoire par mots clé. Très rapide (le repertoire comprends le contenu des disquettes Fish du #0 au #154).
View Nouveau text reader; simple mais efficace avec reconnaissance automatique d'un écran PAL.

FISH 164

C-Function pour programmeurs en 'C'. A ajouter à votre librairie. Avec source et un petit programme démo.
Disksalv Version 1.3 - update de la Fish 20. Pour récupérer des fichiers d'une "trashed diskette". Il comprends aussi une fonction undelete.
Hed Petit éditeur de texte, plus facile qu'ED.
NewZap Version 3.18, update de la Fish 58.
Zoo Version 2.0 - update de la Fish 136.

FISH 165

ConMan version 1.3 - update de la Fish 133
Parsnag pour éffectuer la séparation de couleurs sur une EPSON JX-80
PlotView uniquement d'inérêt pour ceux qui utilisent le système UNIX, s'ils disposent de fichiers Plot et qu'ils désirent les visualiser sur Amiga.

FISH 166

AutoGraph Ce programme vous permet d'entrer la consommation de votre voiture et les kilomètres éffectué et il vous affiche un graphique comparatif de la consommation sur les différents périodes. Il vient avec le code source, il peut donc être modifié pour être emploié dans d'autres tâches qui nécessitent d'un graphique.
Cref Pour générer des références croisées d'un programme C (Update de la Fish 103), avec source
MultiCalc version 1.0 - Calculateur de grande précision (décimaux de 50 jusqu'à 3000 chiffres). Il peut utiliser des numéros allant jusqu'à 30000 chiffres. Etonnant! (La source peut être demandée à l'auteur)
Stevie version 3.0 Editeur de texte, d'origine ST, pour UNIX. Pour masochistes. Avec source.

FISH 167

Cdecl English to 'C' (et vice versa). Traducteur pour 'C' declarations. Update de la Fish 114. Uniquement pour programmeurs.
CloseMe screen HACK! (avec source) - Really nice Joke - Essayez-le...
DSM Dynamic Sound Machine - version démo - pour transformer un son en un fichier executable. Très intéressant.
MrPrint (attention il a besoin de ARP 1.1) - Version 3.1 avec source. Text file printing utility. Avec beaucoup de petites options.
Smus 3.6a SMUS player - enhanced version - update de la Fish 58.
SoundDemos Ecoutez les capacités stéreo sonores de votre Amiga.

FISH 168

Cette disquette contient les sources, les executables et les docs de dernière versions de suivants programmes de Matt Dillon:

DMouse 1.1 - BackUp 2.0 - LibreF - Files 1.2 - FindIt 1.0 - Libs 1.0 - Add/Remcr 1.0 - CMP 10.

FISH 169 Cette disquette contient les sources, les executables et les docs de dernière versions de suivants programmes de Matt Dillon:
DME 1.31 - Shell 2.10 - Suplib - Dres
(je vous conseille de commander ces 2 disquettes ensembles. Les sources sont une vraie mine d'or pour les programmeurs.)

FISH 170 **PtrAnim** Pointer Animator (voir aussi TBAG 23). Pour "animer" votre pointeur avec un choix de différents pointers animés. GREAT!

FISH 171 **Maze** 2 jolies démos concernant la création et l'utilisation de labyrinthes à solution unique. L'un des 2 est quasiment un jeu. Avec source. (Attention au Guru!)
Xoper Programme en assembleur to monitor and control system activity. (CPU, memory, ports, interrupts, devices, etc.). Avec source en assembleur.

FISH 172 **DatatoObject** utilitaire pour programmeur. Avec source.
PopInfo version 2.0 avec source. Vous aurez toujours les informations système sous la main.
ProCalc version 1.2 HP-11C programmable calculator. Update de la Fish 139.

Terminée la nouvelle liste des disquettes FISH voilà les autres nouveautés du mois:

AmigoTimes 1.3 SCS (SlideShow Construction Set) programme très complet et très bien fait pour créer ses propres SlideShows.
SID (voir aussi TBAG 22) System Info Display. Menu très complet pour tout savoir sur l'etat du système (active tasks, libraries, connected devices, etc.). Très bien fait.
Crunch version 1.1 - Très bien fait. Pour compacter un programme (voir aussi TBAG 22)
DiskSalv version 1.3 utilisable soit pour Amigados 1.2 soit 1.3. Standard file system et fast file system. Très complet (à utiliser à partir du CLI).
ARC files - Plein de petit programmes très intéressants. Entre autres de compacteurs et de decompacteurs.
FileReq File requester en Modula2
Avec doc, Source and Exemples.

Amigan 18 **Emit** pour transferer des fichiers entre deux Amiga (24Kb/sec!)
PeliHacks trois display hacks; avec code source!
TCB pour *"fouillier"* votre Amiga; tasks, code, data, walk through structures, etc.; très utile pour apprandre et debugguer.
QMouse Une autre *multi-utility*: mouse acceleretor, screen blanker, hot-keys, etc.
VirusX Version 2.2 by Steve Tibbets (lui aussi chasseur des virus)

Amigan 19 **2000 Clock** Fichier text dedié à l'horologe de l'Amiga 2000
ReSource Version démo d'un nouveau desassembleur interactif.

Amigan 20 **FileInjector** Super File Requester qui récupère un *filepath* pour l'*injecter* dans n'importe quelle autre fenêtre!
HodgePodge Pixels and Patterns à la Scientific American
(trop difficile à expliquer)
JimUtils FreeMem, AvailMem, Winsize et autres encore;
(il est possible de les rendre résidents)

Little SmallTalk Version "text" du langage SmallTalk
Ecrit en 'C'; avec source.
(numéro 16 de la collection DevDisk)

PDS - Public Domain Software, Developers Diskettes and Other Services
(Liste des titres et autres services disponibles - 22 Décembre 1988)

^^

Envoyez votre commande à:	Indiquez ici votre nom et votre adresse:
Giorgio Cupertino Boite Postale 17 98001 Monaco Cedex Principauté de Monaco	______________________ ______________________
(93.50.02.84) (Best time to call: 10.00/13.00 or 14.00/15.30)	______________________ ______________________

<*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*>

S.V.P., indiquez au dos les disquettes de votre choix soit en "cerclant" leur référence, soit en écrivant leur numéro de référence (FISH par exemple). Reportez le nombre total de disquettes commandées aux endroits appropriés et multipliez-le(s) par le prix correspondant.

Abonnements aux disquettes PDS:

-> FISH (12 disquettes) (start with #_____) 360.-- ________
-> PDS-MIX (10 disquettes) 330.-- ________
-> The BEST of... (6 disquettes) 210.-- ________
-> AmiGraph - DemoPicAnim (6 disquettes) 210.-- ________

Tous ces abonnements offrent la garantie: "Satisfaits ou remboursés!"
(au pro-rata des disquettes non encore envoyées)

----

a> **Disquettes PDS** (port et duplication compris) 30.-- x ____ ________
(disquettes garanties et marquées Double-Face)

b> Abonnement à **"The Amigan"** (1 year - 6 issues) 290.-- ________
(The best newsletter for the Amiga; environ 60 pages)

c> Abonnement à **Jumpdisk** (magazine on diskette!)
(6 issues: 350 F.; 12 issues: 600 F.) (envoi by Air-Mail) ________

d> **JumpCat** (disquette avec description du contenu des disquettes FISH, FAUG et AMICUS) 25.-- ________

e> **Virus-disquette** 25.-- ________

f> **AMIGA Stickers** (Etiquettes autocollantes 1.00 F.chacune) 1.-- x ____ ________

g> **Etiquettes AMIGA sur bande pérforée**
(6 étquette par bande - 5.00 F.la bande) 5.-- x ____ ________

h> Supplément pour envoi recommandé 15.-- ________
(envoi non recommandé: le risque incombe au destinataire)

i> Frais administratifs
(quel que soit le montant de la commande et l´article choisi) 10.--

----

Montant total de la commande:

========

^^

Pour le moment
le service de distribution des disquettes PDS est offert
sans but lucratif exclusivement de particulier à particulier.

Prix valables jusqu´au 31 Mars 1989 ou jusqu´à parution d´un nouveau catalogue
ou jusqu´à un taux de change du dollar de 6,50 (whichever comes first)
(Ce catalogue remplace tous les précedents avec effet immédiat.)
S.V.P. joignez votre chèque à la commande (etranger: mandat postal international)

^^

VOICI LA LISTE DES DISQUETTES DISPONIBLES

Indiquez les disquettes de votre choix soit en "cerclant" leur référence, soit en écrivant le numéro voulu (pour les FISH par exemple).

Public Domain Software:

-> GoMoko + Paint-1 (in ABasiC - ready to run)
-> Augment # 1 - Freeware (des programmes en basic nouveaux et anciens)
-> DBW-RENDER V1.0 (exceptionnelle mais... débutants s'abstenir...)
-> The Amigans (3-5-7-9-10-11-12-14-15-16-17-18-19-20)
-> AmigoTimes 1.1 (ViewBoot - Mach II - UtilMaster) Great!
-> AmigoTimes 1.2 (VideoScape Animation - Biorythme - Source debugger démo)
-> AmigoTimes 1.3 (SCS, SID, Crunch, DiskSalv 1.3, etc.)
-> TBAG (11 à 23) ____________________
-> FAUG (51 à 75) ____________________
-> FISH (1 à 172) ____________________
-> AMICUS (1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26)

CAN + French:

-> MANDELBROT (Charles Vassallo)
-> PICMANDEL1 (à utiliser avec la précédente)
-> MANDEL_HIRES (Slide-Show of Hi-Res fractals by Charles Vassallo)
-> Moirages + Cycling (Georges de Vaucorbeil) (Freeware)
-> Mandelbrot Variations (Philippe Schuller)
-> Création E. Dasque (Ex French PDS # 2)
-> JLG Cycle - Slide-Show avec cycling et musique de fond
-> Basic+ASM (Charles Vassallo) (ILBMdemo - palette et ifs (fractales))
-> LOTOCalc by Yann Guilly (Ex French PDS # 3)
-> AMIGA-KID (Philippe Orieux) pour apprendre l'alphabet aux enfants
-> EDPlus II Version 2.0 (Christophe Perrier-Bavoux - Shareware)

Démos Sélectionnées:

-> JUGGLER (le robot animé - une pièce de collection!)
-> EL GATO - (superbe démo animée - une pièce de collection!)
-> Sculpt-3D Animation Demo (trois belles démos animées)
-> M.C. Escher Slide-Show avec "cycling", mélange d'art classique et électronique
-> ZEUS (animation du buste de Jupiter - 1 MEGA minimum - SUPER!)

Developer's Diskettes:

-> Rom Kernel Manual Examples - Iff Sources - Printer Spooler - Errata vol 1.1
-> Goodstuff 1.1 (more examples)
-> SerTools (pour gérer le port série et le device TIMER) (aussi sur FLamDP-II)
-> Amiga Programmer's Suite (by RJ Mical) (aussi sur FISH # 107 - ProSuite)
-> Printer-Helper (printer driver generator et fichiers de test pour imprimantes)
-> FLamDP-II (NewFLAM liaison-Minitel) (Mouse-hack, PrinterStealer, Record Replay)
-> Little SmallTalk

Si vous commandez des disquettes "développeur", je soupçonne que vous n'avez pas besoin d'assistance; donc... no support provided!)

Reportez au dos (ligne "a" ou "b") le nombre total de disquettes choisies.

Toutes mes disquettes sont garanties indemnes de tous virus

Le prix indiqué au dos s'applique à toutes les disquettes de ma liste sans aucune distinction entre PDS - Démos et Developer's.



New Virus (un autre!)

Je viens de découvrir un nouveau virus qui se cache derrière la façade d'un prétendu anti-virus. Cette nouvelle sale-bête s'appelle "**The Pentagon Circle Virus Slayer**" et il nous vient de Suède. Sur le plan pratique il ressemble au NorthStar; celui-ci aussi se prétend être un anti-virus, mais il fait des dégâts tel que n'importe quel autre vrai virus (cfr. mon article sur les virus publié dans A-news N° 7, Can # 17, page 2).

Le danger de ce nouveau virus est double car il agit à deux niveaux. Avant tout si au *boot* il détecte un vrai antivirus installé dans votre machine il le détruit et s'installe à sa place. En même temps (pour gagner votre confiance) il affiche un message qui vous informe si votre disquette contient un *ancien antivirus* (tel que le Z 4.0 par exemple) et il vous propose de le tuer. Si vous acceptez, votre vrai anti-virus sera remplacé par ce faux anti-virus qui en réalité est un vrai virus. (A relire attentivement car il ne s'agit pas d'un jeu de mots; c'est un vrai piège!).

Si en revanche vous bootez avec une disquette normale, il ne se passera strictement rien (apparemment), mais si celle-ci n'est pas protégée en écriture elle sera *contaminée*. En effet le virus s'installera sur le boot block (secteurs 0 et 1 de la piste 0). Avec le **Bip-Virus** de Fabrice Lienhardt en effet j'ai immédiatement soupçonné qu'il y avait écriture sur la disquette à cause du *beep-beep* produit par le Bip-Virus *inventé* par Fabrice. (Pour en savoir plus sur cette façon de combattre les virus lisez mon article Beep-Beep Virus publié dans A-news N° 10, CAN # 20, ainsi que la review publié dans A-news N° 9 à la page 30 où vous trouverez aussi les instructions utiles pour vous procurer le Bip-Virus). Maintenant que je vous ai informé de l'existence de ce nouveau danger voilà comment vous protéger et vous défendre.

La première étape évidemment consiste à le reconnaître. Avec l'aide d'un programme tel que ViewBoot ou VirusX cela est très facile car le nom est écrit en clair dans le Block 1 (qui est le deuxième car le premier est le secteur 0). Pour le tuer utilisez la fonction "Install" de ViewBoot.

ViewBoot et VirusX se trouvent, tous les deux, sur la **Virus-Disquette** que je distribue (voir bon de commande). Cette même disquette contient aussi un **Virus-protector** qui s'installe automatiquement dans votre Amiga si vous bootez avec ma Virus-Disquette. Pour être sûr de démarrer avec une machine *bien propre* bootez donc ma Virus-Disquette dès que vous allumez la machine. Après vous pourrez re-booter avec n'importe quelle disquette et, jusqu'au moment où vous entendrez sa petit musique et que vous verrez des rayures colorées à l'écran, vous pouvez être tranquilles. Si *les signaux* disparaissent, *alarme*!, quelque chose s'est passée. Dans le doute éteignez votre Amiga, attendez environ 20/30 secondes et re-bootez avec ma Virus-Disquette.

Je vous rappelle que je suis votre "*chasseur de virus*"; si vous en découvrez de nouveaux informez-moi; mieux encore envoyez-moi une disquette contaminée afin que je puisse l'analyser et informer les autres utilisateurs. *Aidez-moi à vous aider*!

PIXAR

Ce nom devrait être bien connu par tous les passionnés de graphisme sur ordinateur. PIXAR, en effet, représente le sommet dans le domaine des images de synthèse et d'animation.

Dans l'esprit de favoriser l'échange de donnés et la transportabilité de programmes graphiques d'une machine à une autre, PIXAR a mis à disposition les spécifications de son *interface-logiciel* **RenderMan** dont la **Version 3.0** a été diffusée il y a quelques mois. L'objectif de cette action consiste à offrir un envirronnement cohérent et uniforme dont le but final est celui de permettre la création d'images numériques *photoréalistes*. Cela explique le grand intérêt montré par les fabricants, les maisons "soft" et les développeurs. Le **RenderMan Developers Toolkit** est déjà disponible pour plusieurs machines; d'autres versions pour d'autres machines sont en préparation; ce kit, sous certaines conditions, est accéssible aux développeurs *qualifiés* certifiés par PIXAR.

Parmi les *end-users* qui ont adopté ce standard il y a la **Walt Disney Company**. Ceci représente *a first class endorsement* suffisant à témoigner de sa validité.

Si je vous parle de ça c'est que j'aimerais voir cet environnement sur Amiga. Un rêve peut être, mais aussi une possibilité réelle car, d'après ses spécifications techniques que je suis en train d'analyser, je peut vous assurer que son *implementation* sur Amiga est faisable. Wait and see...



NeXT time, please!

Je suis encore tout étonné par le niveau d'intérêt montré par mes lecteurs au sujet de NeXT.

Il est vrai que the "NeXT Computer System", présenté le 12 octobre par Steve Jobs, a l'air d'être une vraie merveille dont les performances vis-à-vis du prix sont tout à fait exceptionnelles; il est aussi vrai que j'ai déjà dit que NeXT pourrait bien "*épouser*" l'Amiga (cfr. A-news No. 8, CAN # 18, page 8); sur cette *union* j'espère vous en dire plus la prochaine fois.

Tout de même la qualité et la quantité des questions posées par mes lecteurs, soit par lettre, soit par téléphone , me laissent soupçonner un intérêt qui va au delà de la simple curiosité. (D'ailleurs il faut reconnaître qu'une machine avec 8 Mega, à base d'un 68030 à 25 Mhz et 256 Megaoctets en ligne, à un prix abordable, peut faire "baver" plein de monde...)

Je regrette pourtant de ne pas pouvoir donner suite, pour le moment, à aucune de vos questions. Tout ce que j'étais autorisé à écrire a été publié dans Icône N° 15 (paru en kiosque tout juste avant Noël). Pour tous les détails référez-vous donc à cet article-là.

En revanche, *oyez! oyez!*, mes amis les plus fanas et écoutez-moi bien car je ne le répeterai pas: *si vous êtes vraiment intéressés par l'ordinateur NeXT; si vous désirez avoir une (faible...) chance de pouvoir vous servir avant tous les autres d'une machine qui travaille à 5 Mips (!!!); si vos intentions sont sérieuses...* écrivez-moi en m'indiquant toutes les raisons pour lesquelles vous souhaitez que votre demande puisse être prise en considération.

Les Universités et les laboratoires de recherches devront utiliser leur papier en-tête. Les organismes de l'Etat devront clairement indiquer le secteur d'application envisagé. Les développeurs indépendants ainsi que les maisons de développement devront indiquer, très brièvement, mais très clairement, le(s) projet(s) envisagé(s).

Vous m'avez demandé une chance!? Voilà, vous êtes servis.
The "next" step is up to you...

Amigalement Vôtre

Chaque fois que je pars en voyage pour des choses qui touchent directement ou indirectement l'informatique, je pense qu'au moins une fois, j'aimerais bien vous amener avec moi. C'est un rêve difficile à réaliser mais ce n'est pas dit qu'il soit impossible... En effet, même le meilleur des reportages ne peut remplacer une intervention personnelle. L'un de mes plus grand soucis, avant de partir, consiste à me demander ce que je pourrais écrire pour vous dès mon retour. La prochaine fois ma tâche sera encore plus difficile car, si d'un côté j'espère avoir plein de choses à vous conter, d'un autre côté je sais que les pages à ma disposition seront moins que dans le passé. En plus j'ai envie de revenir à mes rubriques préférées telles que "Trucs et Astuces" (ou Amiga Tricks) et Mini-Tips, AmiCare, Micro-News, etc. Il paraît que je devrai faire des miracles de compactage sans trop perdre en "lisibilité". Après tout, notre *Déesse Amiga* mérite bien quelque petit miracle...

AMIGAlement Vôtre,

- Giorgio Cupertino -
Certified Amiga Developer

Credits: Cette Newsletter est quasi totalement mise en page sur **AMIGA** avec **Professional Page** et imprimée sur une **Apple LaserWriter PostScript**. Une partie des annexes est réalisée avec un **Apple IIc** avec **FullText** et imprimés sur une machine à écrire **Triumph** à marguerite, avec ruban de polyéthylène, par l'intérmediaire d'une interface **ADLER**. L'en-tête est préparé sur AMIGA avec **PrintMasterPlus**, imprimé sur matricielle **EPSON** et photocopié, pour le *master* final, avec une **Nashua**. Dans le processus n'intervient aucun procedé de *collage* (couper-coller) manuel. Le tout avec une très grande aide et beaucoup de patience de la part de ma femme et de quelques amis.

Je désire remercier tout spécialement le magasin **Gloria** à Monte-Carlo pour m'avoir toujours mis à disposition sa LaserWriter à n'importe quel moment et sans limite de temps. (Merci Marzio et Patrick!)



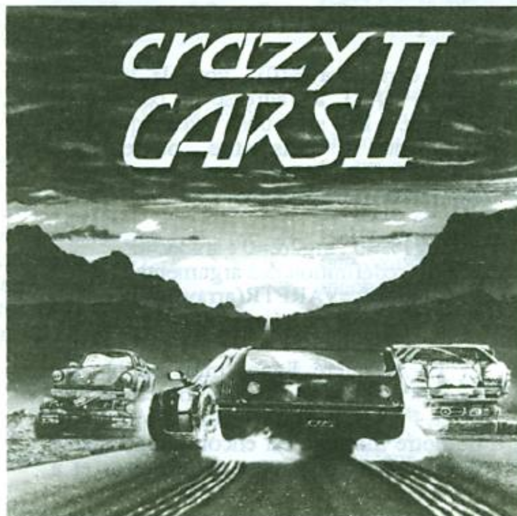
CONCOURS TITUS

1er prix:

4 Softs Titus: *Fire & Forget - Off Shore Warrior - Crazy Cars - Galactic Conqueror* + 1 abonnement de 6 mois à *A-News*.

2e au 5e Prix:

1 Soft Titus: *Galactic Conqueror* + 1 abonnement de 6 mois à *A-News*



6e au 10ePrix:

1 Soft Titus: *Galactic Conqueror*

11e au 30e Prix:

1 Badge Titus + 1 Poster Calendrier.

31e au Dernier:

1 Poster calendrier.

QUESTIONS

1: Dans *Crazy-Cars II*, vous êtes au volant:
a) D'une supercinq NRJ 4.0L 6 cylindres à plat
b) D'une 2 CV Biturbo-compressé IHI avec échangeur air/air
c) D'une Ferrari F40
d) D'une Skoda 4x4 V12 16 Soupapes

2: Parmi ces 4 états, quel est celui que vous ne traversez pas?
a) Colorado b) Utah c) Arizona d) Brésil

3: *Crazy-Cars* s'est vendu à travers le monde à:
a) 80.000 b) 100.000 c) plus de 140.000 exemplaires

4: Titus est le premier éditeur Français à avoir créé un jeu sur Amiga en:
a) 1985 b) 1986 c) 1987

BULLETIN REPONSE à renvoyer à:**TITUS, CONCOURS *A-News*, 28 Ter Avenue de Versailles 93220 GAGNY**

Question N° 1:........ N°2:........ N°3:........ N°4:........

NOM:.............................. PRENOM...................... ADRESSE..................................
....

Les tests au burin d'EL YETi présentent

DRAW 2000 d'Aegis.

Draw 2000 est un "Desktop CAD software" c'est à dire un programme de dessin technique. J'ai une tendance naturelle à me méfier de tout ce qui finit par 2000 : *Boucherie 2000, Mobilier 2000, Gym 2000 Macoumba 2000* et *Isola 2000*. C'est généralement révélateur d'une mentalité malsaine et d'une imagination au ras des pâquerettes. Or donc, méfions-nous de tout ce qui évoque le deuxième millénaire. Un lecteur me fait remarquer que ce chiffre maudit fait sûrement référence au 'miga du même nom. Sûrement pas!, le programme tourne sur TOUS les Amigas avec 512K et 1 drive. Or donc, méfiance.

Attendez un peu! il émerge de ma mémoire le souvenir d'un des premiers programmes d'AEGIS : *DRAW*. Cette société est en train de nous faire le coup du remake : nouvelle boite, nouveau look et quelques options en plus. Moi, je teste, hein, bon, je teste, ok.

Afin de poser sans discussion le côté "pro" du programme, monsieur AEGIS a mis du doré sur sa boite et sa doc. Cette dernière est très bien faite, c'est une habitude de la boutique. La boite contient deux versions du programme : une bête pour Amiga normal et une pour machine gonflée au 68020. *Ke C pro, ke C pro.*

Une fois le programme chargé, on se retrouve devant une page quadrillée en hi-res au format NTSC. Une option qui a pitié pour les yeux de l'utilisateur non flicker-fixé permet de basculer en medium résolution voir en Workbench display (med-res avec un Workbench dessous). Triste bug dans ce dernier type d'affichage : on peut tirer la fenêtre de dessin jusqu'en bas sur un Amiga PAL mais le programme est incapable de la gérer. On peut accéder à une fonction *zoom* pas très évoluée mais indispensable. Le programme propose les outils de dessin habituels : freehand, line, curve, box, ellipse, polygon, arc et text. On peut régler la graisse du trait et son type. On dispose de plusieurs trames de remplissage et d'une palette de 16 couleurs.

Outre les habituelles *Couper, Copier, Coller*, DRAW 2000 dispose de commandes intéressantes. On peut, par exemple, réaliser des copies d'objets par rapport à un axe de rotation (idéal pour faire de très jolis engrenages). Il intègre également des fonctions rounding et smoothing très belles également.

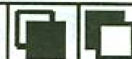
On bosse sur des layers, c'est à dire des feuilles de travail pouvant facilement échanger des morceaux de dessin entre elles. C'est quand même plus sympa que les calques.

Enfin, la doc est très précise en ce qui concerne la sortie graphique sur plotter, le seul véritable intérêt du programme.

A l'utilisation, il apparait nettement que la fenêtre de travail est un peu petite mais les commandes sont rapides. Le seul GROS défaut est le zoom.

DRAW 2000 vaut un peu beaucoup cher (2000 Frs env.) mais il marche assez bien et, argument massue en granit, c'est le programme du futur de l'an 2000.

EL YETi
est à l'aube de l'horizon 2000



GONFLEZ VOTRE BASIC A L'ASSEMBLEUR !

par Charles Vassallo

Avant-propos: *cet article a été écrit pour les adorateurs de K-SEKA. Les sectateurs d'autres produits devront se livrer ici et là à quelques transcriptions plus ou moins faciles. Exemple : comment récupérer - simplement - le fichier de code 68000 avec le Metacomco?.*

Histoire vécue. Il était une fois un programmeur rempli de plus d'idées que de courage, qui n'avait jamais osé s'attaquer au C (avec une majuscule) et qui désespérait que le seul langage qu'il pratiquât, ce langage si facile d'accés, pas cher et à la portée de tous, celui qu'il avait découvert en déballant sa machine, en un mot l'AmigaBasic, ce langage restât nettement à la traîne derrière ses ambitions. Calculs lents, interfaçage IFF pénible... la galère. Un soir de défonce déprimée, il rêvait dans quelque page d'A-News qu'on pouvait mettre des routines en assembleur dans un programme Basic. Le lendemain c'était toujours écrit et dans un sursaut d'héroïsme, il dévorait "Le livre du langage machine" et suivait un recyclage accéléré auprés du petit Zeus. Aprés avoir perdu plusieurs kilos et échappé de peu à un contrôle anti-doping, il reprenait conscience et rouvrait son manuel AmigaBasic pour revérifier qu'on pouvait bien mettre de l'assembleur dans du Basic. Eh oui, c'était bien vrai. Et puis, comment pouvait-on interconnecter assembleur et Basic ? Entre les lignes du manuel de référence, il saisissait qu'il fallait fourrer le code machine dans le célèbre tableau array%() (page 8-26 dudit manuel). Et pour échanger les variables ? Elémentaire, cher Watson, vous suivez les conventions du langage C (sic - même page 8-26)! Et hop! retour à la case départ! Tous au C... même les basicards!

(Cette histoire presque vraie aurait pu arriver à l'un des premiers utilisateurs de l'Amiga en France, ceux qui ont dû se débrouiller avec des docs non traduites et qui n'ont jamais reçu de traduction. La page 8-26 précédente se réfère au manuel en anglais. Le manuel français vendu pour les 500/2000 contient quelques précisions supplémentaires, en particulier en ce qui concerne l'interfaçage avec l'assembleur. Ses possesseurs vont donc rencontrer quelques redites dans ce qui suit ; qu'ils pensent aux malheureux qui les ont précédés. Et puis, le rabâchage est une grande vertu pédagogique.)

Oyez, braves gens, l'évangile selon Microsoft. Vous ne pouvez passer que des arguments de type entier (court ou long). Si votre routine est dans le tableau array%, ses deux premiers octets bien calés dans array%(0)), vous la lancerez par un CALL à l'adresse de ce premier élément. Et si vous avez quelques arguments à transmettre, ouvrez une parenthèse et déposez-y vos arguments, comme suggéré ci-dessous :

```
arg1%=0 : arg2&=0 : arg3&=0
.... (redéfinition des arguments)...
routine&=VARPTR(array%(0))
CALL routine&(arg1%,arg2&,arg3&)
```

La première ligne (initialisation des arguments) est une quasi-nécessité. En effet, l'adresse d'un tableau dans la RAM de notre machine est encore moins stable que le cours du dollar en cruzeiros et à moins d'entretenir des relations privilégiées avec M. Guru, il ne faut définir aucune nouvelle variable entre le transfert de l'adresse de array%(0) dans routine& et son utilisation par l'instruction CALL. A noter que vous pouvez aussi transmettre des nombres directement :

```
CALL routine&(1267,-544,arg3&)
```

Fin de l'évangile selon Microsoft. Allez en paix.

(petite voix étranglée) - *Mais comment ma routine va-t-elle récupérer ces arguments...?*

(le C..iel) - Dans la pile, voyons. Comme il se doit, les derniers seront empilés les premiers, et comme d'habitude, les premiers ressortiront les premiers. Comment cela, ce n'est pas clair? Tout d'abord, je ne l'avais pas dit, mais vous l'aviez subodoré, les entiers courts sont allongés - avec extension de signe s'il le faut - de manière à n'empiler que des longs. J'empile donc dans l'ordre le dernier argument, l'avant-dernier... le premier et bien sûr, l'adresse de retour, celle de l'instruction qui suit le CALL (entier long). Le premier argument commence donc à 4 octets derrière le début de la pile, le 2ème à 8, le 3ème à 12 et ainsi de suite. Il faudra donc écrire au début de la routine

```
move.l 4(sp),d0 ; arg1
move.l 8(sp),d1 ; arg2
move.l 12(sp),d2 ; arg3
```

On n'utilisera que des "move.l". Si le 1er argument est un entier court, le mot de poids fort recueilli dans d0 sera nul (ou -1 si l'argument est négatif). Et si on commence la routine par une sauvegarde générale des registres d0-d7/a0-a6, on empile 60 octets supplémentaires et tout recule de 60 :

```
movem.l d0-d7/a0-a6,-(sp)
move.l 64(sp),d0
move.l 68(sp),d1
etc...
```

JE RECAPITULE !

Vous voulez vérifier que 2+3=5. Vous pouvez envoyer 2 et 3 soit comme des nombres, soit comme le contenu de deux variables x et y. Par contre, si vous voulez récupérer le 5 de manière élégante, il faudra le mettre dans une variable Basic z%, au bon endroit, c'est à dire que vous placerez ce 5 à l'adresse (VARPTR) de cette variable. Première version, côté Basic:

```
z%=0
routine&=VARPTR(array%(0))
CALL routine&(2,3,VARPTR(z%))
PRINT "2+3=";z%
```

Côté machine, 2 et 3 seront recueillis comme des entiers longs.Subséquemment :

```
move.l 4(sp),d0  ; => d0=2
add.l 8(sp),d0  ; => d0=2+3
move.l 12(sp),a0 ; adresse de z%
move.w d0,(a0)  ; transfert (mot) dans z%
rts          ; ce sera tout
```

(Si vous voulez vraiment faire tourner cet exemple et ceux qui vont suivre, le code machine à mettre dans le tableau array% est indiqué à la fin de cet article)

Deuxième version, côté Basic :

```
z%=0 :'initialisation
x%=2 : y%=3
routine&=VARPTR(array%(0))
CALL routine&(VARPTR(x%),VARPTR(y%),VARPTR(z%))
PRINT x%;" + ";y%;" = ";z%
```

et côté machine :

```
move.l 4(sp),a0  ; adresse de x%
move.l 8(sp),a1  ; adresse de y%
move.w (a0),d0  ; d0=x% (mot court)
add.w (a1),d0  ; addition de y% (court)
move.l 12(sp),a0 ; adresse de z%
move.w d0,12(sp) ; et transfert dans z% (court)
rts          ; bel effort !!
```

On aura remarqué que cette 2ème version permet aussi de vérifier que 1+1=2 moyennant un effort modique côté Basic (par contre, essayez de voir si 40000+30000 font bien 70000 et ne soyez pas surpris du résultat).

ENCHAINONS...

- Et ensuite, qu'est-ce-que ça sera pour Monsieur ?

- *Bien... et les chaines de caractères ?*

- Pour entrer dans la routine, facile ! Le Basic vous donne l'adresse du premier caractère par SADD(a$), et même la longueur, par LEN(a$). Voici par exemple



une petite routine qui trouve combien de fois une lettre figure dans un mot (trés important pour jouer au pendu!) :

```
    lettre$="s"      ; par exemple
    mot$="assemble"  ; pourquoi pas ?
    n%=0             ; initialisation
    routine&=VARPTR(array%(0))
    CALL
routine&(SADD(mot$),LEN(mot$),SADD(lettre$),VARPTR(n%))
    PRINT "Il y a ";n%;" fois ";lettre$;" dans ";mot$
```

Côté machine :

```
    move.l 4(sp),a0  ; adresse du 1er caractère à examiner
    move.l 8(sp),d0  ; d0 = nombre de caractères
    move.l 12(sp),a1 ; adresse de la lettre
    move.b (a1),d2   ; d2 (octet faible)=caractère à retrouver
    moveq #0,d1      ; d1 va être utilisé pour compter
    les coïncidences. On l'initialise
    subq.w #1,d0     ; préparation de la boucle, à faire d0+1 fois
boucle: cmp.b (a0)+,d2 ; comparaison
    bne   finb       ; quand les caractères sont les mêmes,
    add.w #1,d1      ;  on ajoute 1 au compteur
    finb: dbf  d0,boucle
    move.l 16(sp),a0 ; adresse de n%
    move.w d1,(a0)   ; transfert du nombre de coïncidences
    rts              ; et c'est fini
```

- Bravo. Tout cela est fort intéressant. Mais est-ce qu'une routine peut aussi transmettre une chaine de caractères au Basic?

- Bien... si vous savez d'avance combien de caractères il vous faut, il suffit d'initialiser une variable chaine avec le nombre de caractères requis, et d'envoyer son adresse (SADD) à la routine. Par exemple, si votre routine fabrique des mots de 10 caractères, vous pourrez écrire

```
    mot$=SPACE$(10) ; initialisation à 10 espaces
    routine&=VARPTR(array%(0))
    CALL routine&(SADD(mot$))
    PRINT mot$
```

à charge pour votre routine de mettre les 10 caractères à partir de l'adresse SADD(mot$).

- Et si je ne sais pas d'avance combien de caractères j'aurais besoin ?

- Aie! Aie! Aie! Très embêtant! J'ai bien peur qu'il ne faille aller PEEK-er (en français dans le texte) votre chaine octet par octet. Vous ne pouvez rien faire d'aussi facile que notre exemple précédent. Il y a bien une instruction VARPTR pour les chaines, mais son emploi est ... délicat.

Il y a 5 octets intéressants à l'adresse VARPTR(mot$) : les 2 premiers forment un entier court qui est précisément LEN(mot$) et les 3 derniers forment un entier long codé sur 24 bits qui est précisément SADD(mot$). Tentation : on pourrait tromper le Basic en changeant tous ces octets. Par exemple, le petit programme Basic ci-dessous remplit un tableau toto%() avec 9 octets et va faire croire à la chaine mot$, initialement vide, qu'elle contient 9 caractères qui commencent à l'adresse VARPTR(toto%(0)) :

```
    i=0 : a&=0 : aa&=0 : m&=0  (initialisation)
    FOR i= to 4 : READ toto%(i) : NEXT
    DATA 21365,29296,29289,29541,8448
    mot$=""
    m&=VARPTR(mot$)
    a&=VARPTR(toto%(0)) : aa&=VARPTR(a&)
    POKEW m&,9       (pour les 9 caractères)
    FOR i=0 to 2
    POKE m&+2+i,PEEK(aa&+1+i)
    NEXT
    PRINT mot$
```

Surprise! (C'est ce qui doit apparaitre à l'exécution). Mais ne triomphez pas trop vite. Tapez maintenant en mode direct :

```
    x=0     (vous crééz ainsi une nouvelle variable)
    PRINT mot$
```

...et vous aurez droit à une nouvelle surprise. Non, ce n'est pas le Guru. Ces petits jeux sont nettement déconseillés par Microsoft.

- Mais c'est dramatique! Que faire?

- Du calme... En général, votre routine va créér cette chaine dans quelque zone réservée de la mémoire et va mettre un octet nul au bout. Comme c'est vous qui avez écrit la routine machine, vous devez bien connaitre l'adresse relative de cette zone par rapport au début de la routine. Vous irez PEEK-er vos caractères un par un dans cette zone, jusqu'à ce que vous trouviez un octet nul. Par exemple, votre code machine ressemblera à

```
    début:  move.l 4(sp),a0  ; c'est la 1ère instruction
    ...................
    beuffeur: blk.b 60,0     ; c'est la zone réservée (ici de 60
octets),en                   notation K-SEKA
```

Aprés assemblage, vous notez l'adresse relative (beuffeur-début). En Basic, cela va donner

```
    ................
    routine&=VARPTR(array%(0))
    CALL routine&(....)
    mot$="" : n%=0 : i=0  (initialisations)
    adr.mot&=VARPTR(array%(0))+adresse.relative
    REM - (adresse.relative est ici un nombre, pas une
variable)
    n%=PEEK(adr.mot&)
    WHILE n% <> 0
    mot$=mot$+CHR$(n%)
    i=i+1 : n%=PEEK(adr.mot&+i)
    WEND
```

Voilà qui ne violera pas le Basic et qui vous laissera une chaine mot$ en bon état de marche.



LA CRISE DU RELOGEMENT

Un détail qui a son importance : votre code machine devra être "relogeable", c'est à dire qu'il devra fonctionner quelle que soit l'adresse où il est implanté. En pratique, cela veut dire qu'il faudra se servir massivement de l'adressage indirect et de l'adressage relatif au compteur. A proscrire :

```
    move.l toto,d0  ;(addressage absolu)
```

et à remplacer par

```
    move.l toto(pc),d0 ;(addressage relatif au compteur)
```

Dans un cas aussi simple, l'adressage indirect parait moins intéressant:

```
    lea   toto(pc),a0
    move.l (a0),d0
```

mais ce sera la seule solution pour transférer quelque chose dans "toto", parce que

```
    move.l d0,toto(pc) ; ????
```

est interdit. Pas d'adressage relatif au compteur pour les destinations! On écrira

```
    lea   toto(pc),a0
    move.l d0,(a0)
```

et on n'oubliera pas que cette manoeuvre massacre le contenu de a0. C'est évident ? Bien sûr, mais il y a des évidences sur lesquelles on perd tant de temps en mise au point...



LE RELOGEAGE DES STRUCTURES

L'Amiga adore les structures. Si vous ouvrez une fenêtre avec des menus de votre cru, vous devrez remplir une (ou des) structure(s) de menu. Lors de la mise au point du programme, vous écrirez par exemple :

```
menu1: dc.l menu2
dc.w 0,0,68,0,1
dc.l mtxt1,menu11,0,0
menu2: dc.l menu3
.........
mtxt1: dc.b 'Projet',0 ; (texte pour menu1)
menu11: dc.l menu12
... etc...
```

Tous les noms à droite des symboles dc.w ou dc.l doivent correspondre à des étiquettes figurant à un endroit ou un autre dans la colonne de gauche. Lors de l'assemblage, K-SEKA porte le code machine dans le débogueur. Toutes les étiquettes deviennent des adresses absolues et ce sont ces adresses qui vont figurer dans les octets réservés par les instructions dc.l et dc.w. L'entier long figurant à l'adresse de "menu1:" est précisément l'adresse de "menu2:", mais ce ne sera plus vrai si on déplace tout le code machine dans la mémoire. Cet entier n'aura pas changé, et ce ne sera pas la nouvelle adresse de "menu2:". Et Guru viendra.

Il faudra donc commencer par rétablir tous les liens. Le plus simple serait de les rétablir un par un, structure par structure. Avec l'exemple précédent, on écrirait :



```
lea menu1(pc),a0 ; liens pour menu1
lea menu2(pc),a1
move.l a1,(a0)
lea mtxt1(pc),a1
move.l a1,14(a1)
lea menu11(pc),a1
move.l a1,18(a1)
lea menu2(pc),a0 ; et on recommence pour menu2
...... etc .....
```

Si les structures ne sont pas trop compliquées, ce sera une solution acceptable. Si vous avez 4 menus, chacun avec 10 sous-menus et chacun avec 8 sous-sous-menus, cela va allonger démesurément le programme. Une meilleure technique sera d'établir des tables de saut. La première table indiquera les adresses à modifier, par rapport à une adresse de base, ici celle de "menu1:". La deuxième table donnerait les nombres à inscrire (aprés addition de l'adresse de menu1)

```
Saut1: dc.w 0,14,18,30....
dc.w 0 ; zéro rajouté pour marquer la fin de la table
(on aura reconnu les offsets du listing précédent)

Saut2: dc.w menu2-menu1,mtxt1-menu1,menu11-menu1
dc.w menu3-menu1.....
```

Ces deux tables s'emploient de la manière suivante :

```
lea menu1(pc),a0 ; adresse de base
lea saut1(pc),a1
lea saut2(pc),a2
moveq #0,d0      ; nettoyage d0
boucle: moveq #0,d1      ; nettoyage d1
move.w (a1)+,d0  ; si d0=0, on est arrivé à
beq   fini      ; la fin de la table saut1
move.w (a2)+,d1
add.l  a0,d1     ; adresse à inscrire
move.l d1,0(a0,d0)
bra   boucle
fini:  ........
```

Le hic va être de construire ces deux tables. La 2ème paraît assez évidente. Il suffit de ne rien oublier, et l'assembleur calculera tout seul les bonnes valeurs. Pour la première, n'essayez pas de compter les octets! Introduisez plutôt des étiquettes supplémentaires aux endroits à contrôler et laissez faire K-SEKA :

```
menu1: dc.l menu2
dc.w 0,0,68,0,1
menut1: dc.l mtxt1
menus1: dc.l menu11,0,0
menu2: dc.l menu3
...............
```

et la table de saut sera

```
saut1: dc.w 0,menut1-menu1,menus1-menu1
dc.w menu2-menu1,.......
```

Ainsi, pas de calcul mental. De la méticulosité, et un oeil de lynx. Les deux tables doivent avoir le même nombre d'éléments (plus un zéro pour finr la 1ère). N'oubliez rien. Ne faites pas de faute de frappe. Et si vous avez oublié un saut quelque part, le Guru vous le rappellera rapidement. Cela dit, on peut obtenir ces tables de manière automatique et sans migraine, moyennant un peu de jonglage avec des fichiers intermédiaires. Si vous êtes intéressé, écrivez à l'éditeur, qui transmettra. (Pas de K-SEKA, s'abstenir)

LE CHARGEMENT DU CODE MACHINE

Le plus rapide est de constituer un fichier de pur code 68000. Avec K-SEKA, cela se fait très vite au moyen de l'instruction "wi". Au préalable, vous aurez mis une étiquette "début:" au début de votre programme et une étiquette "fin:" tout à la fin, après de dernier RTS et le dernier octet de mémoire réservée et vous aurez assemblé. L'instruction "wi" permet d'envoyer tout ce qu'il y a entre deux adresses dans un fichier. On vous demande le nom du fichier, puis les adresses initiales et finales (ici, "début" et "fin"). En fait, K-SEKA envoie les valeurs de ces deux adresses dans son débogueur, mais si le programme est bien relogeable, cela n'a pas d'importance. C'est tout.

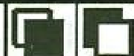
Reste (enfin) à charger ce fichier dans le tableau array%(), dans le programme Basic. On se prend à regretter les temps héroïques de l'Apple II et de l'instruction BLOAD. Mais tout est possible, avec l'Amiga. On va donc fabriquer une routine de chargement :

```
CALL BLoad("routine.bcode",array%(),taille&,succés%)
```

qui va charger le fichier "routine.bcode" dans le tableau array%(). La taille du fichier (lue en CLI par "list") est "taille&". Enfin, "succés%" sera un indicateur de succés. Si on revient avec succés%=0, le chargement aura échoué et il vaudra mieux sortir illico du programme Basic. Le sous-programme BLoad peut s'écrire

```
SUB BLoad(fichier$,a%(1),n&,OK%) STATIC
OK%=0   :'devra être mis à 1 en cas de succés
file0$=fichier$+CHR$(0)
handle&=xOpen&(SADD(file0$,1005)   :'ouverture du fichier
REM - Si handle&=0, fichier non trouvé => Exit
IF handle& <> 0 THEN
n1&=xRead&(handle&,VARPTR(a%(0)),n&) :'lecture
REM - on a lu n1& octets. Si n1& <> n& => échec
IF n1&=n& THEN OK%=1
END IF
CALL xClose&(handle&) :'fermeture du fichier
END SUB
```

Bien entendu, les fonctions xOpen&, xRead& doivent avoir été déclarées (dos.library) et on doit avoir un fichier Dos.bmap sous la main.



RESUMONS

1 - Vous écrivez une première routine sous K-SEKA, pour mettre au point le code assembleur. Proscrivez l'adressage absolu mais ne vous préoccupez pas encore des structures parce que celles pourront varier avant que votre programme ne marche. Evidemment, les arguments qui seront transmis par le Basic ne doivent pas être tirés de la pile à ce stade : ce doit être des variables comme les autres. Votre routine doit tourner sous débogueur.

2 - A ce point, vous écrivez les tables de saut (si vous en avez besoin) ainsi que le sous-programme associé. Vérification : vous remplacez les lignes du type "dc.l menu2,..." par "dc.l 0,..." Si le sous-programme rétablit correctement TOUS les liens, ça doit marcher comme avant sous débogueur. Sinon, cherchez l'oubli (et rebootez, évidemment).

3 - Ecrivez enfin quelques lignes au début pour récupérer les arguments à partir de la pile. Ne mélangez pas pointeurs et variables pointées. Dernier assemblage et création du fichier de code machine.

4 - C'est tout.

Ah! J'oubliais! Dernière formalité : lancer le programme Basic. Vous pouvez allumer un cierge ou sacrifier à Hermès le dieu de l'esbrouffe, mais les gens bien informés estiment que cela ne changera pas grand chose. Si vous avez l'impression que votre Amiga prend une grande liberté avec ce que vous croyez lui avoir dit de faire (et il arrive que même le Guru parfois n'ait pas le temps d'intervenir), vous rebootez et vous reprenez le début de cet article. Courage!

POST-SCRIPTUM AUTO-PUBLICITAIRE

On trouvera un certain nombre d'applications grandeur nature de ce qui précède dans la disquette "Basic+ASM" (domaine public), disponible auprès de G. Cupertino, avec notamment une routine permettant de faire apparaître n'importe quel type d'image IFF-ILBM dans un programme Basic ou de sauvegarder sous format IFF des images créées en Basic.

POST-POST-SCRIPTUM

Si vous voulez faire effectivement tourner les petits exemples de cet article, remplissez les tableaux array%() (aprés une déclaration de dimension correcte) avec les DATA ci-dessous :

2+3=z% :
DATA &H202F, 4, &HD0AF, 8, &H206F, 12, &H3080, &H4E75

x%+y%=z% :
DATA &H206F, 4, &H226F, 8, &H3010, &HD051, &H206F, 12, &H3080, &H4E75

routine pour le pendu :
DATA &H206F, 4, &H202F, 8, &H226F, 12, &H7200, &H5380, &H1411, &HB418, &H6600, 4, &H5241, &H51C8, &HFFF6, &H206F, 16, &H3081, &H4E75



BYTE WARRIOR DESASSEMBLE

"Si nous vous envoyons ce listing c'est d'abord parce que vous semblez vous intéresser aux virus (***A-News*** n°9) et aussi par souci d'information. En effet dans la CAN #17, ***A-News*** n°7 je lis : "le BYTE WARRIOR est un VIRUS trèsméchant car il génère de faux read/write errors qui disparaissent seulement quand vous déprotégez votre disquette".

"Ceci est completement faux, car le listing désassemblé plus bas ne révèle rien de ce genre. TOUT AU CONTRAIRE, LE BYTE WARRIOR EST UN DETECTEUR DE VIRUS, et oui si un virus (comme le SCA) tente de s'installer dans les vecteurs ColdCapture et CoolCapture, le Byte Warrior le détruira et fera clignoter 8 fois la power led puis émettra un son (à condition bien sûr que le Byte Warrior soit en mémoire).

"Mais, car il y a un mais, il est vrai que l'on peut considérer le Byte Warrior comme un virus car il se propage de disquette en disquette ce qui a pour effet néfaste de détruire le boot.

Stéphane BUNEL &
Stéphane-Eymeric BREDTHAUER

P.S. Merci à Llittle Zeus pour son cours d'assembleur."

```
07f800:444f dc.w    $444f    :"DO
07f802:5300 subq.b  #1,D0    :S "
07f804:6411 bcc.s   $07f817    :Checksum
07f806:6dec blt.s   $07f7f4    :du BOOT
07f808:09d5 bset    D4,(A5)   :Pointeur sur le
07f80a:a859 linea   $a859      :ROOT BLOCK

07f80c:48e7 movem.l A6-A0/D7-D0,-(A7)   :Début du programme
                                          execute par le BOOT
07f810:6100 bsr.l   $07f840       :Branchement à la sous routine

07f814:4cdf movem.l (A7)+,A6-A0/D7-D0
07f818:43fa lea     26(PC)(=$7f834),A1
07f81c:4eae jsr     -96(A6)
07f820:4a80 tst.l   D0             Ici exécution de la routine
07f822:6700 beq.l   $07f830   FindResident avant de rendre
07f826:2040 move.l  D0,A0              la main
07f828:2068 move.l  22(A0),A0
07f82c:7000 moveq   #$00,D0
07f82e:4e75 rts
07f830:70ff moveq   #$ff,D0
07f832:4e75 rts

07f834:646f bcc.s   $07f8a5
07f836:732e dc.w    $732e
07f838:6c69 bge.s   $07f8a3   "Dos.library"
07f83a:6272 bhi.s   $07f8ae
07f83c:6172 bsr.s   $07f8b0
07f83e:7900 dc.w    $7900

07f840:207c move.l  #$0007f800,A0    :Début du programme exécute
                                               au BOOTAGE
07f846:43fa lea     -72(PC)(=$7f800),A1
07f84a:303c move.w  #$00ff,D0          Le programme se reloge
07f84e:20d9 move.l  (A1)+,(A0)+        à l'adresse pointée par A0
07f850:51c8 dbf     D0,$07f84e

07f854:207c move.l  #$0007fa66,A0
07f85a:227c move.l  #$0007fc00,A1  Décodage d'un message écrit
07f860:303c move.w  #$0006,D0    par le créateur de ce programme
07f864:1218 move.b  (A0)+,D1
07f866:0a01 eori.b  #$ff,D1      :ou exclusif
07f86a:e619 ror.b   #3,D1        :rotation binaire
07f86c:12c1 move.b  D1,(A1)+
07f86e:51c8 dbf     D0,$07f864

07f872:4aae tst.l   42(A6)     :Test de ColdCapture
07f876:6600 bne.l   $07f882      :si différent de 0 branchement
07f87a:4aae tst.l   46(A6)     :Test de CoolCapture
07f87e:6700 beq.l   $07f888      :si égale à 0 branchement
07f882:4eb9 jsr     $07f8a8      :Saut à une sous routine qui
                                  reinitialise les vecteurs precedents
07f888:2c79 move.l  $000004,A6
07f88e:2d7c move.l  #$0007f94c,550(A6)  Ici le programme se
07f896:4eae jsr     -612(A6)        déclare au système pour pouvoir
07f89a:2d40 move.l  D0,554(A6)           survivre au RESET
07f89e:2d7c move.l  #$0007f96e,-454(A6)
07f8a6:4e75 rts
07f8a8:42ae clr.l   42(A6)     :Annule les
07f8ac:42ae clr.l   46(A6)     :vecteurs RESET

07f8b0:303c move.w  #$0017,D0
07f8b4:41ee lea     34(A6),A0
07f8b8:4241 clr.w   D1   calcule du LowCheckSum
07f8ba:d258 add.w   (A0)+,D1
07f8bc:51c8 dbf     D0,$07f8ba
07f8c0:4441 neg.w   D1
07f8c2:5341 subq.w  #1,D1
07f8c4:3081 move.w  D1,(A0)

07f8c6:323c move.w  #$0008,D1
07f8ca:13fc move.b  #$02,$bfe001
07f8d2:303c move.w  #$3000,D0  Clignotement de la power led
07f8d6:51c8 dbf     D0,$07f8d6        (8 fois)
07f8da:13fc move.b  #$00,$bfe001
07f8e2:303c move.w  #$3000,D0
07f8e6:51c8 dbf     D0,$07f8e6
07f8ea:51c9 dbf     D1,$07f8ca

07f8ee:23fc move.l  #$0007fa62,$dff0d0 :Adresse début donnée son
07f8f8:33fc move.w  #$0002,$dff0d4    :Nombre de mots
07f900:33fc move.w  #$003f,$dff0d8    :période
07f908:33fc move.w  #$8008,$dff096     :Exécution du son
07f910:303c move.w  #$0200,D0
07f914:4eb9 jsr     $07fa52
07f91a:303c move.w  #$0800,D0  production du son
07f91e:4eb9 jsr     $07fa52  avec effet de modulation
07f924:303c move.w  #$0400,D0
07f928:4eb9 jsr     $07fa52
07f92e:303c move.w  #$0280,D0
07f932:4eb9 jsr     $07fa52
07f938:303c move.w  #$0200,D0
07f93c:4eb9 jsr     $07fa52
07f942:33fc move.w  #$0008,$dff096    :Extinction du son
07f94a:4e75 rts     :Retour

07f94c:0007 ori.b   #$f954,D7
07f950:0000 ori.b   #$00,D0
07f954:4afc dc.w    $4afc
07f956:0007 ori.b   #$f954,D7  table associée
07f95a:0007 ori.b   #$fc00,D7  avec le vecteur 550(exec)
07f95e:0121 btst    D0,-(A1)
07f960:00ff dc.w    $00ff
07f962:0000 ori.b   #$00,D0
07f966:0000 ori.b   #$00,D0
07f96a:0007 ori.b   #$f854,D7
```

Si le programme arrive ici, c'est qu'un appel DOIO a été demandé.

```
07f96e:4aae tst.l   42(A6)     :test de ColdCapture
07f972:6600 bne.l   $07f97e      :si différent de 0 saut
07f976:4aae tst.l   46(A6)     :test de CoolCapture
07f97a:6700 beq.l   $07f984      :si égal à 0 saut
07f97e:4eb9 jsr     $07f8a8
07f984:0c29 cmpi.b  #$03,29(A1)      :commande écriture ?
07f98a:6700 beq.l   $07f9c0      :si oui alors branchement
07f98e:0c29 cmpi.b  #$02,29(A1)      :commande lecture ?
07f994:6600 bne.l   $07fa4c      :si non alors branchement
07f998:0ca9 cmpi.l  #$00000200,36(A1)     :un secteur ?
07f9a0:6700 beq.l   $07f9b0      :si oui on branche
07f9a4:0ca9 cmpi.l  #$00000400,36(A1)     :deux secteurs ?
07f9ac:6600 bne.l   $07fa4c      :si non on branche
07f9b0:4aa9 tst.l   44(A1)     :test si piste du boot
07f9b4:6600 bne.l   $07fa4c      :si non branchement
07f9b8:4aa9 tst.l   40(A1)     :test pointeur données
07f9bc:6700 beq.l   $07fa4c      :si 0 branchement

07f9c0:33e9 move.w  28(A1),$07f7ec
07f9c8:23e9 move.l  40(A1),$07f7e4
07f9d0:23e9 move.l  44(A1),$07f7e8  sauvegarde des données
07f9d8:23e9 move.l  36(A1),$07f7e0  du demandeur du DOIO
07f9e0:23e9 move.l  32(A1),$07f7f0
07f9e8:2069 move.l  24(A1),A0

07f9ec:13e8 move.b  65(A0),$bfd100  ???? help ????
07f9f4:0839 btst    #3,$bfe001      :disquette protégée ?
07f9fc:6700 beq.l   $07fa4c      :si oui branchement

07fa00:237c move.l  #$0007f800,40(A1)     :Nouveau pointeur de
                                            données (il se recopie)
07fa08:337c move.w  #$0003,28(A1)     :Commande écriture
07fa0e:237c move.l  #$00000400,36(A1)     :2 secteurs à écrire
07fa16:237c move.l  #$00000000,44(A1)     :piste du BOOT
07fa1e:4eb9 jsr     $fc06dc     :DOIO
07fa24:3379 move.w  $07f7ec,28(A1)      :on redonne la commande
07fa2c:2379 move.l  $07f7e4,40(A1)     :on repointe sur les données
07fa34:2379 move.l  $07f7e8,44(A1)     :on redonne l'offset
07fa3c:2379 move.l  $07f7e0,36(A1)     :le nombre d'octets a transfe-
rer
07fa44:2379 move.l  $07f7f0,32(A1)     :nombre d'octets transférés
07fa4c:4ef9 jmp     $fc06dc     :DOIO

07fa52:33c0 move.w  D0,$dff0d6
07fa58:303c move.w  #$a000,D0  sous-routine qui donne un
07fa5c:51c8 dbf     D0,$07fa5c       effet de modulation au son
07fa60:4e75 rts

07fa62:7f7f dc.w    $7f7f
07fa64:8080 or.l    D0,D0
07fa66:4db4 chk     84(A4,D6.L),D6     :DEBUT DU MESSAGE
07fa6a:64fe bcc.s   $07fa6a
07fa6c:dcd4 adda.w  (A4),A6
07fa6e:5cd4 sge     (A4)
07fa70:e45c ror.w   #2,D4
07fa72:846c or.w    -276(A4),D2
07fa76:34fe dc.w    $34fe
07fa78:5cbc dc.w    $5cbc
07fa7a:d4fe dc.w    $d4fe
07fa7c:94b4 sub.l   -68(A4,A4.W),D2
07fa80:5c34 addq.b  #6,-19(A4,A7.L)
07fa84:345c move.w  (A4)+,A2
07fa86:d4fe dc.w    $d4fe
07fa88:45f4 lea     108(A4,D6.L),A2
07fa8c:b484 cmp.l   D4,D2
07fa8e:6cf6 bge.s   $07fa86
07fa90:f6f6 linef   $f6f6
07fa92:fe7d linef   $fe7d
07fa94:9cd4 suba.w  (A4),A6
07fa96:f464 linef   $f464
07fa98:d49e add.l   (A6)+,D2
07fa9a:fe7c linef   $fe7c
07fa9c:9cd4 suba.w  (A4),A6
07fa9e:f464 linef   $f464
07faa0:d49e add.l   (A6)+,D2
07faa2:fe7c linef   $fe7c
07faa4:9cd4 suba.w  (A4),A6
07faa6:f464 linef   $f464
07faa8:d4fe dc.w    $d4fe
07faaa:dc84 add.l   D4,D6
07faac:8cc6 divu    D6,D6
07faae:5cfe dc.w    $5cfe
07fab0:b48c cmp.l   A4,D2
07fab2:645c bcc.s   $07fb10
07fab4:f49c linef   $f49c
07fab6:9cfe dc.w    $9cfe
07fab8:5cbc dc.w    $5cbc
07faba:b464 cmp.w   -(A4),D2
07fabc:fedc linef   $fedc
07fabe:b464 cmp.w   -(A4),D2
07fac0:a49e linea   $a49e
07fac2:fee4 linef   $fee4
07fac4:842c or.b    -331(A4),D2
07fac8:fe44 linef   $fe44
07faca:f48c linef   $f48c
07facc:5cfe dc.w    $5cfe
07face:5c84 addq.l  #6,D4
07fad0:fe5c linef   $fe5c
07fad2:6cf4 bge.s   $07fac8
07fad4:4cd4 movem.l (A4),A7/A4-A2/D7-D4/D2-D1
07fad8:fe65 linef   $fe65
07fada:7c6c moveq   #$6c,D6
07fadc:d4f4 adda.w  -2(A4,A5.L),A2
07fae0:5cbc dc.w    $5cbc
07fae2:d4fe dc.w    $d4fe
07fae4:ec84 asr.l   #6,D4
07fae6:845c or.w    (A4)+,D2
07fae8:ec9c ror.l   #6,D4
07faea:84e4 divu    -(A4),D2
07faec:a4fe linea   $a4fe
07faee:f48c linef   $f48c
07faf0:dcfe dc.w    $dcfe
07faf2:5cbc dc.w    $5cbc
07faf4:d4fe dc.w    $d4fe
07faf6:4484 neg.l   D4
07faf8:6cdc bge.s   $07fad6
07fafa:f6fe linef   $f6fe
07fafc:ff00 linef   $ff00
07fafe:0000 ori.b   #$00,D0
07fb02:0000 ori.b   #$00,D0
07fb06:0000 ori.b   #$00,D0
07fb0a:0000 ori.b   #$00,D0
07fb0e:0000 ori.b   #$00,D0
07fb12:0000 ori.b   #$00,D0
07fb16:0000 ori.b   #$00,D0
07fb1a:0000 ori.b   #$00,D0
07fb1e:0000 ori.b   #$00,D0
07fb22:0000 ori.b   #$00,D0
07fb26:0000 ori.b   #$00,D0
07fb2a:0000 ori.b   #$00,D0
07fb2e:0000 ori.b   #$00,D0
07fb32:0000 ori.b   #$00,D0
07fb36:0000 ori.b   #$00,D0
07fb3a:0000 ori.b   #$00,D0
07fb3e:0000 ori.b   #$00,D0
07fb42:0000 ori.b   #$00,D0
07fb46:0000 ori.b   #$00,D0
07fb4a:0000 ori.b   #$00,D0
07fb4e:0000 ori.b   #$00,D0
07fb52:0000 ori.b   #$00,D0
07fb56:0000 ori.b   #$00,D0
07fb5a:0000 ori.b   #$00,D0
07fb5e:0000 ori.b   #$00,D0
07fb62:0000 ori.b   #$00,D0
07fb66:0000 ori.b   #$00,D0
07fb6a:0000 ori.b   #$00,D0
07fb6e:0000 ori.b   #$00,D0
07fb72:0000 ori.b   #$00,D0
07fb76:0000 ori.b   #$00,D0
```

Voici maintenant le message décodé:

```
07fc00: 5669 7275 7320 6465 7465 6374 6f72 2062
Virus detector b
07fc10: 7920 7468 6520 6d69 6768 7479 2042 7974
y the mighty Byt
07fc20: 6520 5761 7272 696f 7221 2121 2050 6c65 e
Warrior!!! Ple
07fc30: 6173 652c 2070 6c65 6173 652c 2070 6c65
ase, please, ple
07fc40: 6173 6520 646f 6e27 7420 696e 7374 616c
ase don't instal
07fc50: 6c20 7468 6973 2064 6973 6b2c 2063 6f7a l
this disk, coz
07fc60: 2049 2077 616e 7420 746f 2074 7261 7665 I
want to trave
07fc70: 6c21 2053 7072 6561 6420 7468 6520 626f l!
Spread the bo
07fc80: 6f74 626c 6f63 6b20 616e 6420 7468 6520
otblock and the
07fc90: 776f 7264 2120 0000 0000 0000 0000 0000
word! .........
07fca0: 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
...............
```



CLI pour AMIGADEBUTANTS par P.CONCONI

Au SECOURS !

Ce mois, je ne vais pas vous apprendre grand chose, mais je vais vous poser des questions. Pourquoi cela : pour la simple et bonne raison que des utilisateurs m'ont posé ces questions et je n'ai pas pu leur répondre positivement. Alors si vous avez les réponses qui me manquent, écrivez moi, je passerai vos réponses dans cette rubrique.

***** Est-ce qu'il existe un utilitaire CLI du style "INPUT" avec "IF" et "THEN" comme en basic pour l'utilisation de chaînes de caractères ?***

***** Est-il possible d'afficher un dessin dans une fenêtre CLI ?***



***** Y-a-t'il un utilitaire de scrolling doux pour les fenêtres CLI ?***

***** Y-a-t'il possibilité d'ouvrir une fenêtre CLI sur un autre écran que celui du WorkBench ?***

Voilà, ces questions demandent une réponse, alors vite: à vos traitements de textes et écrivez moi.

FORMAT

Il existe depuis la version 1.3 une nouvelle option, le formatage en 5 secondes. Vous saisissez tous l'utilité de cette option, non... tant pis pour vous. QUICK permet comme écrit plus haut, le formatage rapide d'une disquette, la formulation s'écrit comme suit :

FORMAT DRIVE DF0: NAME Vide QUICK
Et viva AMIGA...

Je vous rappelle que pour connaître les options d'une commande CLI, il suffit de tapper la commande suivie d'un point d'interrogation.
FORMAT ? nous donne:

Usage: format DRIVE <disk> NAME <name> [NOICONS][QUICK]ect...

Chaque commande est ainsi décortiquée et permet si vous avez un trou de mémoire ou une saine curiosité de faire des découvertes intéressantes.

Pour m'écrire:

A-News
36 Luserna
1203 Genève SUISSE

Patrick

DANS LA SERIE: Vos trucs nous intéressent.....

Un clavier français sur les programmes de la série DELUXE

Tous les programmes de la série Deluxe, Dpaint, Deluxe Vidéo, Deluxe Print ext... ont en commun un clavier Américain (USA 0). Pour nous rendre la vie plus facile, je vous propose d'y mettre un clavier Français.

1. Procurez vous un éditeur ASCII/HEXA. par exemple: Workshop 1.1

2. Ayez à portée de main une table des caractères ASCII standard et une autre des caractères non-standard. Dans votre manuel Basic aux pages A-1 à A-3 ou le livre "Clefs pour Amiga" édité chez PSI page 371.

3. Chargez votre éditeur.

4. Activez la commande SEARCH pour trouver le mot QWERTY, puis faites lire la disquette à votre éditeur pour trouver la carte du clavier.

5. Quand le mot est trouvé, positionnez-vous sur le bloc contenant le mot QWERTY.

6. Maintenant, où se trouve le curseur, il y a les quatres premiers caractères de QWERTY, et dans les lignes Hexa leurs valeurs Hexa. Revenez en arrière pour trouver le signe ~. (Touche clavier au dessous de la touche ESC)

7. Activez les commandes pour pouvoir modifier les valeurs ASCII ou Hexadécimales. L'un pour les caractères ASCII que vous pouvez modifier dans les textes. L'autre pour les caractères non-standard que vous modifiez en Hexa. Par exemple, le "é" en Hexa a le code 8E mais en ASCII, cela donne un "h". Ne vous affolez donc pas et continuez sans autre.

8. Une fois votre labeur terminé, (c'est long...) sauvez vos modifications. N'oubliez pas de laisser votre disquette WRITE ENABLE.

9. Est-il besoin de vous le dire, essayez votre clavier.

10. Si tout fonctionne comme prévu, BRAVO: mais si vous avez des problèmes et que malgrés de longues et infructueuses recherches vous ne réussissez pas, écrivez-moi à l'adresse suivante:

Bélaz Philippe
Av. de Grandson 70C
1400 Yverdon SUISSE

Ce truc a une petite histoire, Philippe m'a écrit pour me demander certaines choses sur le CLI, et a aussi cherché à me tirer les vers du nez pour obtenir un clavier Français sur Dpaint. J'ai pu lui donner pas mal de renseignements, mais pas celui-ci (Nous journalistes ne prétendont pas avoir la science infuse). Puis il m'a écrit à nouveau, et m'a dit: "J'ai trouvé, c'est tout bête..." Sur ce, je l'incite à m'envoyer le truc pour vous en faire profiter, et je le pousse aussi à l'envoyer à Cupertino. Ce à quoi je n'avais pas pensé, c'est que Dpaint n'est pas PDS et que ce programme même modifié n'est pas distribuable. Donc Cupertino ne pourra sûrement pas en faire grand chose. Par contre la modification sous forme d'article elle, est AP (Article Publiable). Si comme Philippe, vous avez dans vos tiroirs des trucs comme celui-ci qui pourraient rendre la vie de l'utilisateur Français moyen de l'Amiga plus facile, n'hésitez pas, écrivez-nous pour nous faire part de vos trucs. *-Patrick*

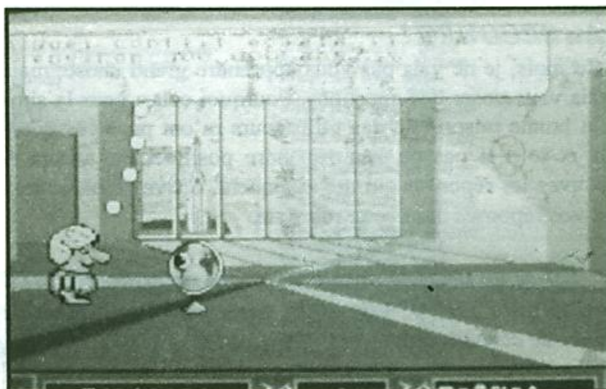


AVANT-PREMIERE-AVANT-PREMIERE



DOUBLE DRAGON

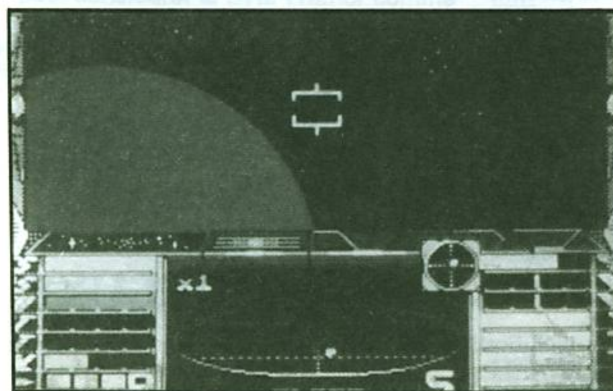
Edité par **MELBOURNE HOUSE,** ce jeu est identique à celui du ST. C'est un jeu de combat très moyen. Le soft manque de piment.A épicer...***INTERET: 09/20***



TRIVIAL POURSUITE

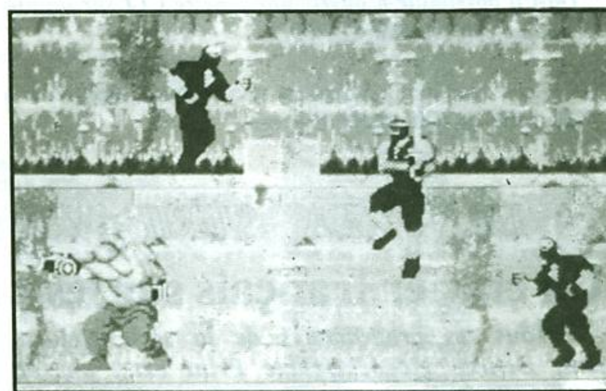
DOMARK nous gâte avec un jeu en Français. Tout un parcours à effectuer pour mesurer votre nulité en famille. Joli, bon questionnaire, assez dur....***INTERET:15/20***

N E W S



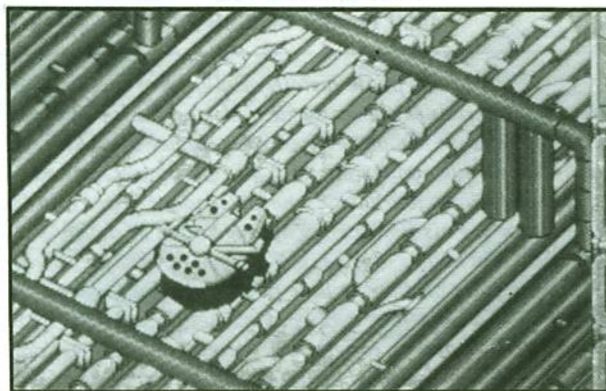
ELITE

La dernière réalisation de **FIREBIRD.** Le graphisme , l'animation est correcte. Vous évoluez dans l'espace rendu en 3-D.Jeu stratégique, à voir....***INTERET:15/20***



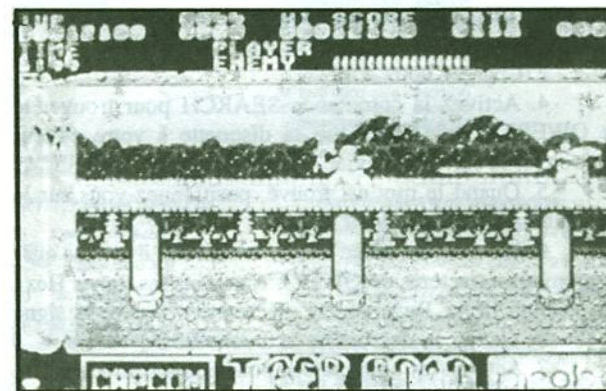
DRAGON NINJA

Preview testée du nouveau soft d'**OCEAN.**Déjà sans le son c'est décevant.L'animation est très mauvaise pour un jeu de karaté.Affaire à suivre. ***INTERET: 08/20***



RETURN OF THE JEDI

DOMARK persiste. 3ème volet de la Saga. Enfin des bobs. Même si ce n'est pas du vectoriel c'est toujours aussi pourri, lassant. Bref, à éviter....***INTERET: 09/20***



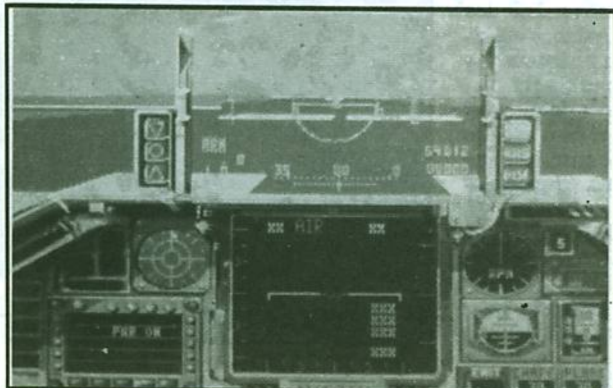
TIGER ROAD

Décevante adaptation de l'aracade. **CAPCOM** nous livre ici un jeu sans intérêt majeur si ce n'est de massacrer votre adversaire à la hache... ***INTERET: 09/20***

ARNAUD . D (BABA-News)



AVANT-PREMIERE-AVANT-PREMIERE



FALCON F16

PHOTOS CASTOONE

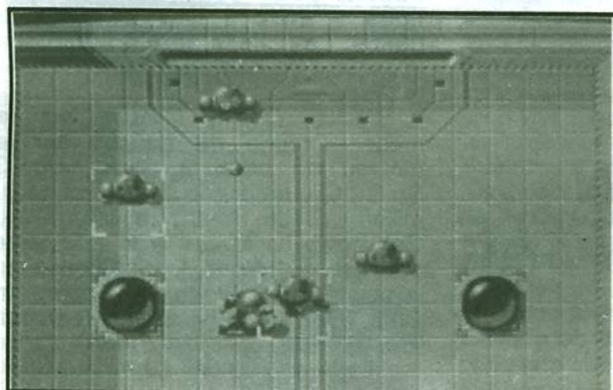
Superbe simulation de combat aérien réalisée par **SPHERE INC.** Très réaliste. L'animation est très fluïde. Choisissez votre mission et décollez...*INTERET: 16/20*



LA QUETE DE L'OISEAU ...

Merci **INFOGRAMES.** La musique et le graphisme sont impressionants. L'aventure est haletante. Je vous promets la solution le mois prochain...*INTERET:17/20*

NEWS



SPEEDBALL

Ah, Ah!! Pénétrez dans ce jeu de violence pure du futur imaginé par **IMAGE BROTHERS.** Graphisme, Son, Animation et Finition parfaite.... *INTERET:18/20*



DUNGEON MASTER'

FTL nous propose une version identique à celle du ST. Superbe finition pour un jeu de rôle moyen. C'est dommage. Solution prochainement...*INTERET: 15/20*

Ed : Voir aussi l'essai de Cédric, p36



SWORD OF SODAN

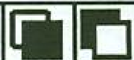
DISCOVERY SOFTWARE fait fort. Un combat d'épées sanglant. Superbes graphismes, les sprites sont ENORMES. Génial, achetez-le vite...*INTERET: 17/20*



TARGHAN

SILMARILS en est l'éditeur. Le principe du jeu sera similaire au Barbarian de Psygnosis. Ce sera en 64 couleurs et il y aura plus d'une centaine de tableaux.

Arnaud . D (BABA-News)



MADSHOW: Y en a qu'une c'est la 13

Ayant reçu ma convocation pour participer au Madshow (une émission de télévision sur TV13) ce matin même, j'attendais impatiement le début du jeu.

A la minute près, Leya (la speakerine) annonça enfin la présentation et le début du Madshow. Miguelito (ça vous rappèle rien ?), l'animateur-nain du jeu, nous rappelle brièvement les règles du Madshow:" Le téléspectateur-joueur doit choisir l'épreuve qu'il désire faire parmi les 4 proposées au cas où il perdrait son pari. Trente-six éléments sont déposés dans la *Mad-roulette* et le joueur doit parier sur 1 élément d'une famille. Si celui-ci sort de la *Mad-roulette*, le joueur gagne des points et il doit refaire un autre pari. Si ce n'est pas l'élément choisi qui sort, le joueur doit accomplir l'épreuve choisie au début. Quand un joueur n'a plus de point de vie, il se retrouve désintégré (à la grande joie des téléspectateurs)".

Heureusement pour moi, aujourd'hui ce n'est que l'entrainement. Immédiatement, je me trouve téléporté dans la 1ère épreuve: le "*Mad-space*".

Vêtu d'une combinaison spatiale et armé d'une épée laser, je dois combattre un autre joueur sur une plate-forme. Pas facile de rester en équilibre, mais après une esquive, suivie d'un saut périlleux avant. Je me retourne et tranche d'un seul coup son tuyau d'oxygène. L'effet est immédiat: je vois mon adversaire exploser.

De retour sur le plateau de télévision,



Miguelito me téléporte déjà vers la 2ème épreuve: la "*Mad-machine*".

" Seul dans une pièce truffée de pièges, je dois écraser un robot avec comme seule arme, un bouclier. Sous le regard attentif de "l'oeil", je dois avancer prudemment et garder tous mes sens en éveil. Le moment propice étant arrivé, je prends mon élan et pulvérise ce tas de férraille.

A peine le temps de savourer ma victoire, et c'est reparti pour la 3ème épreuve: le "*Mad-tunnel*".

Sur mon Motorbug, je dois envoyer des lames de scie circulaire et des torpilles sur un autre joueur à l'autre bout du tunnel. De chaque côté, la foule en délire. Certains de ces spectateurs me tendent des lames. J'en prends une et la balance aussitôt suivi d'une torpille. L'autre joueur n'a pas le temps d'esquiver, et c'est la fin.

Miguelito n'est pas content de me voir réussir toutes les épreuves, et ce n'est pas sans arrière pensée et un sourire sadique qu'il m'envoie dans la 4ème épreuve: le "*Mad-virus*".

Sur un tapis roulant dirigé par une main déchamée, je dois détruire le cerveau qui la commande. Pas évident à faire, car la main dirige le sens du tapis d'une façon qui n'a rien d'aléatoire. Malheureusement, exténué par les épreuves précédentes, je dois céder à celle-ci. Demain ce sera le concours, et j'ai plutôt intérêt à m'entrainer si je ne veux pas finir désintégré...

SILMARILS ont réussi ici un tour de force en nous délivrant un jeu de qualité (graphismes + scénario original) où l'humour glauque que je qualifierai de "Gotlibienne" plane tout le long du jeu. Laissez-vous tenter...

Thierry

SOLUTION EMMANUELLE

Tout d'abord allez sur la plage de Rio, partez sur le bateau de gauche, dites au capitaine que vous cherchez l'aventure, il vous donnera une fiole, puis allez au casino donner un cigare à l'homme à la table de jeu, il vous amènera dans les bas quartiers et là vous fera l'échange.

Il vous donnera la première statuette. Partez ensuite à Iguacu, aux chute, plongez à partir de la troisième chute à gauche. Là vous aurez la deuxième statuette. Si vous voulez de l'argent sans problème donnez un verre à la vieille au casino, elle vous donnera le numéro sortant. Si vous voulez participer à la fête du gouverneur, allez à Manaus. Dirigez-vous vers l'ascenceur et dites:-"savez vous lire entre les étages?", et là vous pourrez participer à la petite fête du gouverneur.

Si vous voulez avoir d'autres renseignements, contactez-moi sur **36-15 deep bal Workbinch**. Si vous avez d'autres astuces ou solutions, contactez-moi.

Dungeon Brother (BABA-News)



DRAGON'S LAIR --->

SOLUTION SEX VIXENS

Nous tenons à remercier Mr Castan Patrick pour cette solution qu'il nous a envoyé il y a quelques temps. Les clicks sont à faire dans la fenêtre du bas pour faire avancer le texte.

2 Clicks, Down, Cliquez sur la manette rouge de gauche sur le tableau de bord, 2 Clicks, Up, 3 South, Cliquez sur le bouton rouge au milieu à droite, South, East, Up, Click, Get card, (visa) sur trait noir avec point jaune, 2 North, Click, Cliquez sur le point jaune à droite sur le comptoir, Click, Get card, (visa) sur le robot, West, Click, Get card, (visa) sur le rectangle en pointillé au milieu, Click, East, Click, Get coin, (coin) sur trait vertical noir de la machine, Click, West, Cliquez sur le bouton gris du computer, Click, Speak Lila, 2 Clicks, Lay down, Click, Make love, 2 Clicks, Ask, 5 Clicks, West, 2 South, Up, 2 North, Down, Click sur manette rouge du tableau de bord, 2 Clicks, Up, 3 South, Bouton rouge à droite, South, Cliquer sur Air-Lock, 2 Clicks, South, 2 Clicks, Get capsule, (cp) sur le commander, 4 Clicks, 3 South, Bouton rouge à droite, South, Click sur Air-Lock, 2 Clicks, West, Click, West, Click, Eat, Click, 2 East, 2 clicks, 5 North, Down, Click sur manette rouge de gauche sur tableau de bord, 3 Clicks, Up, 3 South, Bouton rouge à droite, South, Insert Disk 2, 2 north, 2 Clicks, Undress, 5 Clicks, Lay down, Click, Make love, 3 Clicks, Ask, 3 Clicks, East, Click sur On/off et sur le gros bouton rouge, 2 West, North, 6 Clicks, Lay down, Click, Make love, 3 Clicks, Ask, 4 Clicks, East, Get on Sky bikes, Up, Down, Manette rouge à gauche sur le tableau de bord, 4 Clicks, Et END.

Gilles G. (Article) Patrick C. (solution) (BABA-News).



LE SOFT DU MOIS

DRAGON'S LAIR

On n'y croyait plus, certains parlaient même de légende, argumentant que ce n'était pas possible, que jamais un micro familial ne pourrait faire la même chose qu'une console de café, et pourtant dès le mois de novembre à Philadephie une pré-version était présentée par ReadySoft devant les petits yeux ébahis d'Ed: (voir ANEWS n° 9). Mais cette fois ça y est, il débarque en force sur nos écrans qui n'en croient pas leurs pixels émerveillés. Qui, qui?? me demandez vous. Mais DIRK l'ambitieux, le héros de Dragon's Lair, bien sûr.

La première épreuve consiste à abandonner 490F pour entrer en possession du logiciel et là ça fait mal au porte-monnaie. Cela peut paraître cher, mais est justifié, d'une part par le nombre de disquettes (6 disques et une doc en français) et surtout par la qualité du programme. Le délire commence des les premières images: le personnage se déplace sans saccade avec une démarche inimitable par le commun des mortels - on croirait du dessin animé. Bien entendu le son digital contribue à créer une ambiance avec des bruitages fort sympathiques qui ont été réalisés avec le digitaliseur sonore Perfect Sound. Toujours du point de vue réalisation le programme reconnait l'environnement PAL ou NTSC et nous européens aurons droit à un écran en full overscan décalé de 56 lignes vers le bas. Le choix est criticable mais 56 lignes noires en haut ou en bas, cela importe peu (dans la démo elles étaient en bas).

Poursuivons ensemble l'exploration et nous découvrons la touche H qui permet de passer en haute résolution. Bien sur l'ecran est réduit de moitié en hauteur et largeur mais les graphismes sont alors d'une finesse... par contre bonjour les scintillements et en plus on n'a plus le son. Bon c'est joli, il fallait le faire mais pour jouer c'est impraticable, à moins d'avoir un flicker fixer et un moniteur haute résolution.

Il est aussi possible de couper le son avec la touche A mais personnellement je trouve plus simple d'agir directement sur le bouton du volume de mon moniteur. La touche L active et désactive le filtre passe-bas ce qui améliore la qualité du son sur certains Migas.

Du coté programmation ils ont fait tres fort, les p'tis gars de ReadySoft, car Dragon's Lair n'utilise pas la ROM de l'Amiga (exec, intuition ...) il va même jusqu'à récupérer la mémoire Kickstart du 1000, ce qui permet au logiciel de tourner sur un 1000 avec 512 k alors qu'il faut 1 mega sur 500 ou 2000 (si vous avez un 1000 faites le test : chargez le kickstart, puis Dragon's Lair, faites reset et que voyez vous? la main tenant le Kickstart, preuve que celui-ci a été "éjecté" de la mémoire par le soft). De plus les disquettes ont un formatage spécial, ce qui risque de décourager plus d'un pirate. Si vous avez un disque dur Comspec le programme s'installera tout seul et se reprotègera sur le disque dur (très fort non?). Mais même sans disque dur le programme charge raisonnablement vite.

Bon et si on jouait un peu. Le principe est simple puisqu'il s'agit d'aller délivrer la belle princesse Daphné qui est emprisonnée par un méchant dragon, mais les embûches ne manquent pas : tout d'abord le pont levis dont le bois est vermoulu. Dirk tombe dans le fossé mais (ouf!!) il reussi à se rattraper lorsque arrive une espèce de pieuvre rosée dont l'aspect ne laisse pas douter de ses intentions.

Allez je vous aide, quand la pieuvre recule clic et Dick sort son épée et dès qu'il a fini son moulinet, hop, un petit coup vers l'avant et il remonte sur le pont levis. Ce jeux est, comme vous avez pu le constater, à déconseiller aux fanas de shoot 'em up et autres excités du "baton de jeux" car il nécessite d'accomplir des actions bien précises au bon moment. Sinon Dirk meurt étouffé par les 3 tentacules du monstre.

Bon je n'en dis pas davantage pour ne pas gâcher votre soif de découverte et d'aventure (je ne suis pas de cette race d'infâmes traitres qui vous racontent la fin du film). Juste un petit truc si vous n'y arrivez pas - jouez au clavier c'est un peu plus facile. Un autre des intérêts de ce jeu est la surprise car on peut tomber aléatoirement dans des pièces differentes d'une partie à l'autre: par exemple, au début de la troisième disquette, de temps en temps vous devrez combattre une énorme bestiole qui tentera de vous gober. Je lui souhaite une bonne indigestion.

Mon seul regret est qu' il faille tout recommencer depuis le début dès que l'on perd. Mon seul soulagement est qu'il n'y ait pas de monnayeur intégré sur l'Amiga. Ma joie est grande quand je pense que les STistes attendront encore longtemps avant d'avoir un soft comme ça.

Une page de l'histoire du jeu d'aventure vient d'être tournée avec Dragon's Lair et nous pouvons espérer que, dans un futur appartenant presque au présent, de jeunes gens sauront reprendre le flambeau flamboyant et lumineux des grandes valeurs qui font que, passez moi l'expression, les princesses sont toujours "en haut du donjon"

Romeo RAPIDO
n'est pas coincé dans les rapides.
EL YETi
fait peur aux monstres.

DUNGEON MASTER

Sans ambages, entrons directement dans le vif du sujet car il y a beaucoup à dire et peu de place pour ce faire. Le but du jeu tout d'abord: détruire le magicien noir qui se terre au treizième niveau d'un labyrinthe. Pour cela, vous pouvez choisir au début quatre personnages parmi vingt-cinq. Le choix doit être tout de même réfléchi afin de ne pas avoir une partie trop déséquilibrée. En gros, on peut partager les personnages en deux castes: combattants et magiciens (encore que la différence entre ces deux classes s'estompe au cours du jeu). Vous vous dirigez alors vers le premier niveau, non sans avoir fait provision de vivres et d'eau, sans quoi vos personnages ne feraient pas deux niveaux sans mourir! Car ne croyez pas que cette petite balade sera une partie de plaisir. Outre les problèmes bassement matériels que je viens d'évoquer, vous devrez faire face à de nombreux monstres (certains comestibles!) qui ne sont certes pas là pour vous indiquer votre chemin. Des obstacles s'amoncelleront sur votre chemin afin de vous empêcher de progresser, allant au simple problème de débrouillardise (casser une porte récalcitrante avec une hache, par exemple) à l'énigme pure et dure sans laquelle la poursuite de la route est impossible. Les amateurs de Bard's Tale et nostalgiques de Sorcellerie apprécieront. Enfin, c'est probablement à l'état de loques que vos personnages arriveront en face du magicien noir, qui ne fera d'ailleurs qu'une bouchée d'eux (je ne dis pas ça pour vous décourager...).

Voilà pour le jeu. Mon opinion maintenant (sisi, il faut l'écouter). Le maître mot qui pourrait résumer ce jeu transcendant est: réalisme exceptionnel (d'accord, disons deux maîtres mots). Rien n'est laissé de côté: de la dégénérescence de vos personnages si vous oubliez de les faire manger, boire ou dormir, à des effets saisissants qui vous feront sursauter sur votre chaise lors d'une rencontre inopportune avec une créature répugnante poussant des borborygmes innommables au détour d'un couloir. Il faut sans arrêt être aux aguets et soigneusement étudier les murs, sous peine de rater dès passages secrets vitaux. La magie ne vous sera accessible que progressivement et elle vous aidera grandement dans votre quête. Certes, le scénario est très loin des Bard's Tale mais on ne peut comparer ces deux jeux: ici, le labyrinthe est le seul acteur du jeu mais son exploitation est poussée à un point que l'on n'osait imaginer.

Bref, vivement le No 2!!!

Cédric BEUST



TV SPORTS FOOTBALL

Cinemaware s'est attaqué à un très gros morceau cette fois-ci, puisque TV SPORTS FOOTBALL n'est ni plus ni moins qu'une simulation de foot américain.

Autant vous prévenir tout de suite : ne vous attendez pas à des miracles car un jeu de foot ricain est aussi balèze à programmer qu'une base de données sur une Fx-4000 de base. Le résultat est donc très moyen sur le plan de la fidélité au jeu de terrain. Pour les profanes, inutile d'essayer, pour les amateurs c'est possible à moins de bien connaitre la technique.

Fidèle à son habitude, Cinemaware nous sert des screens fantastiques, ici style journal télévisé. Depuis les pom-pom girls qui s'agitent au moindre "touch-down" jusqu'au journaliste en chapeau texan qui commente le match, en passant par les coups-de-pied, tout est génial, plus particulièrement la scène du pile ou face au début de la partie. La musique est superbe et les bruitages corrects bien que mal synchronisés parfois.

Tout d'abord, que vous soyez en attaque ou en défense, vous devez choisir le type d'action à adopter. Ensuite vous voyez une représentation 2D par le dessus du terrain. Vous devez placer vos différents joueurs en fonction de la tactique choisie (bien sûr, l'équipe adverse agira en conséquence). Puis, si vous êtes en attaque vous lancez le ballon au "quarterback". Dès que celui-ci a la balle, vous pouvez diriger son tir en varier la puissance pour atteindre le joueur de votre



choix. Si vous réussissez à marquer, à vous de tirer au but pour des points supplémentaires, avec encore un fois des graphismes superbes.

Le système de jeu est assez agréable quoique déconcertant. Ceux qui n'ont jamais rien capté au foot américain reseteront leur bécane après 5 min, les autres s'éclateront comme des bêtes tout en découvrant les défauts incontournables du soft. Mais enfin, la réalisation est si parfaite que l'on a rien à dire. Reflechissez-bien avant d'acheter ce soft et regardez les news aux ricains tous les matins sur Canal, ça vous inspirera peut-être!

Workbinch (BABA-News).

HEROES OF THE LANCE

Amateurs de jeux d'aventures, slu'. **Ubi Soft** a pensez à vous, ***Heroes of the Lance*** vous est destiné. Vous pourrez faire vivre dans le monde de Krinn nos compagnons de la lance : *Raistlin le magot, Goldmoon la pretresse, Caramon,* une brute de guerrier et son compagnon *Sturm*, célèbre chevalier de Solmania, *Riverwind*, protecteur de la belle *Goldmoon, Tanis* le ranger, maitre d'arme et archer hors pair, *Tass le kender*, petit voleur qui comme tout voleur digne de ce nom, trouve les pièges et les désamorçes, *Flint le nain* qui de sa petite taille évitera les sorts de vos adversaires.



Tout ce beau monde devra mener à bien la mission qui leur est confiée "aller au coeur du mal, le temple de **Xok tsaroth** là où vit **Takhisis** le vieux dragon noir qui d'un seul souffle vous réduira à l'état de poussière. Si vous voulez le tuer il faut garder en vie **Goldmoon** car seul son bâton de cristal bleu pourra le désintégrer. Ce jeu est mi-aventure mi-arcade, toute la manipulation est au joystick et la barre espace pour le menu. L'animation est démente. Le jeu ne marche pas sur un Amiga500 avec ROM v1.3 mais marche parfaitement sur 1.2. Je vous le conseille.

Dungeon Brother(BABANews)

HYBRIS

Discovery nous livre ici un shoot' em up de très bonne qualité avec lequel vous pourrez vous éclater en descendant les vaisseaux adverses. Ce jeu renferme plusieurs niveaux de combat. A chacun correspond un assemblage supplémentaire d'armement. Au 5ème assemblage l'écran fond sous les lasers.Utilisez les bombes d'énergie et les options qui réduiront vos énnemis en tas de vermicelles à la sauce crabouilla. Super graphisme, bon-ne animation. A acheter d'urgence.

Arnaud D (BABA-News)

AC/Basic Compiler 1.3

Après une première version buggée et incomplète, le nouveau AC/BA SIC 1.3 est enfin disponible.

Il est livré sous forme de livre avec une doc épaisse. Celle-ci, en anglais malheureusement, explique comment se servir du compilateur, les options, l'installation y compris sur disque dur, et enfin je dois avouer que j'ai été surpris par le reste du livre (plus de 100 pages) qui explique de manière très complète toutes les instructions de l'AmigaBASIC plus les instructions propres au compilateur (comme SELECT CASE, RESET ...) séparées par thème . Cette partie est très bien faite et au lieu de se contenter d'une simple copie de la doc d'origine, on a droit à des explications complètes et un programme différent et complet par instruction.

Passons à la disquette elle-même. Un point noir : celle-ci n'est pas bootable, il faut donc installer le compilateur sur une autre disquette si l'on veut travailler. La disquette est pleine à craquer : elle contient tous les programmes de la doc classés par chapitre, le compilateur, une remise à jour des bibliothèques de code-machine, un éditeur d'environnement et quelques exemples de programmes compilés (tableur).

Le compilateur en lui-même est fantastique: la vitesse de compilation est impressionante (48 sec. pour un programme de 800 lignes bourrées, sans le linkage des bibliothèques) de plus on a droit à un gain de vitesse stupéfiant à l'exécution. De nombreuses améliorations par rapport à l'ancienne version, par exemple 100% de compatibilité avec l'interpréteur (hum! disons 98 %), absence de bugs, et enfin l'éditeur d'environnement. Celui-ci permet de modifier le programme *ac-basic* et les bibliothèques pour changer certains paramètres du programme compilé (ex: caractéristiques de la fenêtre de départ, suppression de cette fenêtre, affichage des lignes lors de la compilation, etc... Ce programme est lui-même écrit en BASIC et croyez-moi, il speede un max.

Les programmes compilés peuvent être distribués librement sans frais, seulement, si vous voulez inclure sur la disquette une copie des bibliothèques-machine (dans le cas où vous ne linkez pas) il vous faudra une autorisation d'Absoft. Le support technique est aussi présent, un numéro de téléphone sur le disk (hélas aux States) pour ceux qui ont des problèmes.

Que dire d'autre si ce n'est que le prix risque de décourager certains d'entre-vous. Eh oui ce bijou est vendu aux alentours de 2000 F. M'enfin, tout se paye en ce bas monde.

Workbinch (BABA-News).

LIGHTS! CAMERA! YETI!

En fouillant au fond de la grotte de mes ancêtres il y a quelques mois, j'ai retrouvé des bobines de films super 8 des vacances de mon père, Don YETi de la Tundra, sur l'ile de Ré en décembre 1932. J'ai eu toutes les peines du monde à faire rentrer ces bobines mal foutues dans mon VHS de salon. Maintenant, il fait un bruit bizarre quand j'appuie sur play. On ne soulignera jamais assez la nécessité de standardiser les formats.

Une question revient sans cesse dans l'abondant courrier enthousiaste que je reçois et que, parfois, je lis. "Comment faire pour enregistrer mes créations graphiques sur le magnétoscope qui me sert aussi pour téléfoot". Chers amis, tout cela n'est que question d'argent et de standards. Vous le savez, il y a trois standards video : le NTSC (60 Hz), le PAL et le SECAM (50 Hz chacuns). Le jeu consiste à trouver un terrain d'entente entre le magnétoscope et la MIGA. C'est pas simple car les amigas sont soit en NTSC, soit en PAL et les magnétoscopes généralement en SECAM en France. La meilleure solution, pour un MIGA en PAL, consiste à acheter un petit transcodeur PERITEL / Secam. D'un côté, vous entrez la PERITEL qui va au moniteur, de l'autre un câble coaxial en fiches BNC ou Cinch. Sachez que ce transcodage n'est pas d'une qualité professionelle mais qu'il suffit pour se faire plaisir.

Un lecteur hardi me demande mon avis sur le ***S-VHS***, le nouveau standard video institutionnel de JVC. Pour vous tous, je rappelle brièvement. Au début de la video grand public, il y avait le ***BETAMAX*** de ***SONY*** et le ***VHS*** de ***JVC***. Ces deux systèmes utilisaient une bande d'1/2 pouce et enregistraient à peu près de la même façon. Le betamax se planta lourdement la tronche (il y avait beaucoup plus de films de cul et de karaté en VHS). SONY élaborait la ***BETACAM*** (gros camescope professionnel) et décida de réutiliser le format BETAMAX, plus compact que le 3/4 de reportage, en améliorant le gros point faible des standards grand public : le codage du signal. Résultat : on utilise la même cassette mais elle tourne plus vite et on enregistre les composantes du signal pour limiter les pertes. JVC contre-attaque maintenant avec le standard S-VHS qui utilise la même méthode. Il sera sûrement beaucoup moins cher que le BETACAM, on va enfin pouvoir obtenir une bonne qualité chez soi. Notez que la société *Creative Microsystems* commercialise d'ors et déjà le VI-500 : un encodeur qui transforme tout RGB (celui du 'miga par exemple) en signal Y-C S-VHS. Je vous raconterai comment ça évolue en France dans les mois qui viennent (le S-VHS démarre bien aux USA).

LIGHTS! CAMERA! ACTION! d'AEGIS est le beau-frère de TV*SHOW. Il s'agit, d'apres ses auteurs, d'un soft de "desktop presentation" . Je dirai plus serieusement que c'est un slideshow évolué car il ne possede aucune fonction de creation de page. Il necessite un méga minimum et deux drives pour tourner mais en accepte volontiers plus. Il permet d'elaborer des scripts d'animation image et son avec plein de petits volets d'enchainement tres jolis ajoutant une touche psychédelique à vos rapports et conferences. Il affiche tous les formats d'images y compris HAM, HALF-BRITE, Overscan, severe Overscan (768*600 en PAL!) , sait jouer les fameux fichiers ANIM et sait cycler. Mais en plus, O joie, il permet de passer d'un camembert à une animation pertinente par un grand choix de volets. Enfin, on peut sonoriser tout ça avec du SONIX. Ca, c'est de l'audio visuel.

La boite est tres pro, tres propre. Elle contient le program disk , un data disk et la notice qui, tradition de la marque, est tres bien faite mais en ricain. Le data disk est rempli d'images psychedeliques minables.

Donc, un brave programme sans imagination qui mettra la votre à rude epreuve si vous voulez innover. LCA est l'outil ideal pour remplacer un magnetoscope sur un stand de foirexpo.

Moi l'est rouge avec la honte avoir écrit p'tite trame décadente capitaliste minab'. Moi promets écrire bonnes choses paroles éclairées dans prochaine trame. En attendant, moi pallier à absence de nouveau en faisant joli discours promesses démagogues.

Moi faire au revoir avec la main.



EL YETi
n'aime pas le football

la demo du mois

par Emeric Fermas

Suivant le conseil d'un ami j'ai testé cette superbe mégadémo. Si je ne m'étais pas retenu, j'aurais changé le titre de ma rubrique ce mois-ci, pour la rebaptiser la démo du trimestre.

Il s'agit de la **"TJC-MGF-JOY-CPU Mégadémo"**

1. Description

Dès l'insertion de la disquette, une image de présentation avec, dans un cadre doré, les sigles MGF, TJC et JOY dessinés l'un au dessus de l'autre. Sur le côté droit se trouve le nom du programmeur, Mike et celui du musicien qui a composé la musique du loader, Coco. A propos de la musique, elle a tendance à accélérer quand l'ordinateur charge une autre partie de la démo, c'est extrêmement désagréable (Je rigole, ça ne se remarque pas trop. J'insiste dessus car c'est un des rares bugs que j'ai remarqué dans cette mégadémo...).

La première partie est l'oeuvre de Jungle Command, et c'est l'une des meilleures...Des caractères à l'aspect métallique rebondissent, s'agrandissent, se rétrécissent... Tout en haut, le sigle du groupe se déforme, ondule, passe derrière un rideau de dégradés, puis repasse devant. En dessous du sigle, les logos des membres de Jungle Command défilent. Et un personnage, dessiné par Artelli marche devant les logos. Et tout ça au son d'une magnifique musique (une des meilleures que j'ai entendues sur Amiga) du génial MégaBlaster.

La deuxième partie est presqu'entièrement réalisée en vectoriel (fil de fer).

Un cadre se déplace dans l'espace , avec à l'intérieur, un scrolling. Un sol est représenté en perspective et en dégradé de bleus, avec dans l'immensité du ciel, des étoiles et le sigle de Jungle Command (Encore eux...). Si l'on presse la touche HELP, on a la possibilité de déplacer soi-même des objets (A la manière WILD COPPER...), d'enregistrer leurs déplacements et de les repasser.

La troisième est un morceau inédit fait par Magnificent Force : Deux scrollings superposés défilent d'un coin au coin diagonalement opposé.

La quatrième partie est réalisée par Magnificent Force en collaboration avec JOY. 25 scrollings défilant à des vitesses différentes avec en plus un énorme scrolling en fond.

La cinquième partie est aussi faite par MGF-JOY. Elle est baptisée Méga-vectors. Dans un décor spatial (cratères, lune, étoiles, etc...), des phrases écrites en vectoriel, arrivent du fond de l'univers, tournoient sur eux-mêmes...

La sixième partie est un véritable chef-d'oeuvre. En fond, des étoiles tombent diagonalement... Au premier plan, un scrolling défile en suivant les contours d'un dinosaure très bien dessiné.

La sixième partie,(Ed: Encore elle?) est essentiellement composée d'une image, représentant une guerrière du futur, qui se déforme au son d'une bonne musique...

La septième partie n'est pas une démo, mais un test. Si vous répondez correctement à 100 questions (avec seulement 3 erreurs...) vous accéderez à la dernière partie que je vous laisse découvrir tout seul...

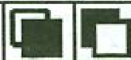
2. Qualités et défauts

C'est une excellente mégadémo : Presque pas de bugs, de bonnes musiques aux genres différents, de bonnes idées et de bonnes réalisations.

Je lui mets comme note 18/20

Musique 4
Originalité 5
Animation 5
Dessin 4

Si vous voulez me contacter écrivez à: **Emeric Fermas 11, Rue du Pressoir 75020 PARIS Tél:47-97-84-76** après 21h...



courrier courrier courrier

Cher A-News,
J'aimerais savoir comment appeler une musique au format normal (IFF) par le startup-sequence *(Ed: Procurez-vous un petit programme "player" (jouer) de la domaine public - chez Giorgio Cupertino par exemple).*
Aussi, pour pouvoir créer un programme contenant de nombreuses animations, me conseillez-vous de me diriger vers l'assembleur ou le C?
Bernard Lumbroso, 92 Colombes
Ed: L'assembleur est plus rapide en exécution mais plus long et méticuleux à écrire. C'est une question de personnalité et de besoin. Si vous voulez surtout la vitesse et que vous n'avez pas peur d'y mettre le temps, écrivez directement en langage machine.

A-News
Pouvez-vous m'indiquer le moyer de driver l'imprimante Amstrad DMP2000. Je viens d'acheter un Amiga 500.
Henri Letourneau
Ed: Copier le driver EpsonX du tiroir Devs/Printers sur la disquette Extras 1.3 dans le tiroir Devs/Printers de votre disquette Workbench - ou sur votre disquette programme si vous n'utilisez pas votre Workbench à vous. Puis démarrer le programme "Preferences" et sélectionner EpsonX comme option imprimante, puis sauvegarder ce choix avec "OK" puis "Save". L'Amstrad DMP2000 est Epson-compatible, mais en mode graphique il faut expérimenter avec le driver Epson(old) qui donne parfois de meilleurs résultats.

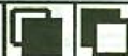
Salut!
Concernant le True Basic, puis-je réutiliser un prog compilé (programme écrit en True Basic) sous CLI, sans repasser par le True Basic et sa fenêtre de travail. Pouvez vous me donner les grandes lignes concernant le fonctionnement d'un analyseur de syntaxe?
Stephane Racloz, 74 Scionzier
Ed: Si le programme est compilé, il peut démarrer directement du CLI, sinon il faut charger l'interpréteur.
Un interpréteur recherche les mots-clefs du Basic, puis leurs paramètres, et enfin exécute la routine langage machine correspondante. Puis il recommence avec l'instruction suivante. Souvent les mots clefs sont traduits en code "token", ce qui explique qu'un programme Basic chargé sous un éditeur ASCII soit partiellement illisible

Cher A-News,
Attention à ne pas trop parler des jeux, ou en tous cas pas plus que maintenant et surtout pas en termes superlatifs comme les autres revues, qui sont pleines chaque mois de remarques du style "graphismes époustouflants" ou "exploite la machine au maximum de ses possibilités" et parlent surtout des logiciels de jeux qui ne sont pas encore sortis (et ne valent plus rien quand ils sont sortis!). Attention aussi aux spéculations du sypathique Giorgio Cupertino sur les futurs modèles Commodore : cela ne sert à rien qu'à semer la confusion et n'a que peu de chances de se réaliser tel qu'indiqué : les "marchands d'ordinateurs" ne sont pas des philantropes ou des rêveurs et ils obéissent à des logiques purement commerciales, qui ne sont pas forcément parallèles à l'évolution des techniques, surtout dans le domaine professionnel..
Patrick Montier, 35 Rennes

Cher A-News,
Essayez d'imprimer les photos d'écran en entier...C'est vraiment désagréable de voir une photo découpée de tous bords (ex: Lancelot, Blood).
Existe-t-il, dans le Domaine Public, un "éditeur de slide show"?
Fabrice Dubois, 35 Beaucé
*Ed: Oui, sur AmigoTimes V1.3 disponible chez Giorgio se trouve un "shareware", **Slideshow Construction Set** de Adam Rybicki, bon pour tout sauf overscan ou images "extra halfbrite".*

Salut amigal à vous tous !
A mon avis il n'y a que la critique des jeux qui soit superflue dans votre super magazine. Il y a tant de revues papier glacé qui se disputent le morceau, c'est vraiment gâcher du papier que de reparler une fois de plus de ce qu'on peut lire partout...Du point de vue du lecteur, toutes les critiques lues dans les GameMicroGeneJoysTilT sont bonnet blanc et blanc bonnet.. La seule chose intéressante, ce sont les trucs et astuces pour venir à bout d'un jeu trop dur.
Quand je vois la difficulté des Xenon, Ice Palace, Alien Syndrome, Vixen, Thundercats et autres Eliminator, je me demande s'il existe sur terre un mutant capable d'atteindre le dernier tableau sans vies infinies! Il faudrait féliciter en première page les programmeurs d'Hybris qui ont créé un jeu jouable, sur lequel on reste des heures, sans jamais en être dégoûté!
J'ai déjà convaincu deux ou trois copains de la merveille qu'était l'Amiga. Ils en ont acheté un. Mais je constate que le monde de l'Amiga n'est pas facile à percer pour quelqu'un qui n'a pas beaucoup approché l'informatique avant de s'offrir la Bête! Le CLI reste de l'hébreu pour eux, ne parlons pas de programmation! Voilà toute une nouvelle génération qui vient à la micro-informatique en se payant la meilleure machine du moment et qui s'aperçoit qu'elle n'est pas si conviviale que ça! J'en ai connu qui ont fini par la revendre. Et oui! Je ne vous dis pas moi-même combien de temps il m'a fallu pour comprendre les rudiments du CLI!
J'ai personnellement pu constater que la simple copie d'un fichier sur une disquette peut entraîner la destruction de fichiers essentiels, même si la disquette n'était pas pleine. Et quand elle est bourrée, j'ai souvent vu disparaître le directory L avec pour conséquence le superbe message d'erreur VOLUME XXX IS NOT VALIDATED. Il m'a fallu du temps pour comprendre qu'il fallait effacer des fichiers moins importants, faire de la place avant de recopier L sur la disquette.
Ce qui m'agace énormément sur l'Amiga, c'est que telle disquette qui a jusqu'ici bien fonctionné devienne soudain illisible malgré toutes les précautions prises..
Jacques Risso, 84 Austrel
Ed: Vos problèmes sont bien mystérieux. Ici, nous ne perdons jamais de fichiers, et pourtant des fichiers il y en a! Si nous essayons de copier des fichiers sur une disquette où il n'y a pas assez de place, l'Amiga commence le travail et puis, quand il se rend compte qu'il ne peut pas continuer, il affiche un message d'avertissement et enlève les parties incomplètes. L'exception c'est quand il y a sur la disquette cible un fichier du même nom que le fichier qu'on copie. Dans ce cas le fichier original est remplacé par le nouveau.
C'est la même chose pour la fiabilité des disquettes. Nous achetons des disquettes sans marque, double-face, double densité, qui sont vendues au prix public de 9F. Sur 150 disquettes nous en avons eu trois mauvaises. Tropic achète les mêmes, il en a eu deux sur 100 de défectueuses.
Une de ces disquettes nous sert comme support pour les articles du mois pour A-News. Elle a été intensivement utilisée depuis six mois, sans jamais le moindre problème. Si vous êtes sûr que vous utilisez les commandes COPY etc. correctement, il serait peut-être nécessaire de contrôler l'état de votre lecteur.

Cher A-News
Ne serait-il pas possible de donner à la fin des articles l'adresse ou au moins un numéro de téléphone des importateurs (fabricants) du matériel cité?
Je m'explique, cherchant à marier Amiga et vidéo, je me précipite sur la Trame du Yeti à l'affût de matos intéressants. A520, là pas de problème, même mon revendeur connait ça, même s'il ne connait pas les limites de ce "pseudo-codeur-Pal". Par contre, VM410 de chez Octet d'Azur (cf A-News No9), il n'y a pas beaucoup de boutiques micro (dans ma région, et à ma connaissance) qui seraient capables de me présenter le matos même sur papier..
Bruce Royer, 84 Le Thor
Ed: Vous avez tout-à-fait raison. Nous allons faire un effort dans cette direction.



courrier courrier courrier

Cher A-News
Je regrette beaucoup le départ de Little Zeus car il m'a été d'une aide précieuse avec son cours d'assembleur. J'espère que ce "cours" continuera dans notre revue préférée.
Michel Kaya, 91 Grigny
Ed: A partir du mois prochain le relève sera prise par - non, je ne dirai pas son nom, ce sera une surprise, mais c'est quelqu'un qui est connu et apprécié par nos lecteurs. Pas de panique, c'est pas El Yetoch

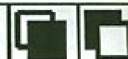
Cher A-News,
J'ai des raisons de penser qu'un virus d'un type nouveau m'est tombé dessus.
Voilà ce qui s'est passé : il y a quelques jours, je reçus un petit lot de disquettes. Ayant contrôlé tous les boots et m'étant assuré qu'ils étaient normaux, je me mis à utiliser ces disquettes. Après quelques temps, je m'aperçus que le nom de ma fenêtre AMIGADOS avait été remplacé par : **AMIGADOS presents : a new virus by the IRQ-TEAM V41.0.**
Mais sachant que les boots étaient sains, je pensais à une blague et continuais sans plus m'en soucier. Quelle ne fut pas ma surprise lorsque ce message s'afficha quelques jours plus tard lors du chargement de ma disquette CLI, alors que je venais tout juste d'allumer l'Amiga.
Affolé, car ne doutant pas de la propreté du boot, je me mis à la recherche du message sur la disquette. Mais en vain... Le lendemain, même message, cette fois-ci, je désassemble les fichiers exécutés à partir du *startup-sequence*, et que vois-je?
Tout simplement que mes fonctions SETMAP et DIR ont évolué.
En effet, ces deux commandes comportent maintenant un segment supplémentaire d'une taille de 1060 octets. Ce segment, le premier de la liste, contient le message; qui n'est d'ailleurs visible qu'après exécution (car un EOR modifie les valeurs des codes du texte). Tout ce que j'ai pu apprendre sur ce virus, vu mes connaissances en assembleur et le peu de temps consacré, c'est qu'il n'est pas effacé par le reset (comme tout bon virus qui se respecte), qu'il redirige le pointeur de la fonction OLDOPENLIBRARY de EXEC afin de vous afficher le petit message, et qu'il ne teste pas la protection de la disquette lorsqu'il cherche à s'installer au début de votre fichier, d'où l'apparition du gentil requester "Disk in Drive DFx: is write protected" qui vous invite à enlever la protection "avec votre doigt". (*Ed: cette phrase est Copyright Ed: Décembre 1988*)
Pour le moment, ce virus ne semble pas à l'origine d'effets plus néfastes. Néanmoins sa présence me gêne, car si 1060 octets peuvent sembler négligeables face au 880 Koctets d'une disquette, l'infection de tous les fichiers exécutables qu'une disquette contient en général la remplirait bien vite.
Aussi je vous demande ce qu'il y a lieu de faire afin de pouvoir "soigner" un fichier atteint. Car jusqu'à présent je dois me contenter de remplacer le fichier infecté par une version saine, mais que faire si je ne possède pas cette dernière?
Et même si ce virus n'est aucunement gênant, il pourrait en être autrement par ceux créés par des personnes mal intentionnées qui, je n'en doute pas, reprendront l'idée et ajouteront leur "touche personnelle".
Franck G.d.R., 67 Illkirch

Comment j'ai sauté Denise et Paula, le même soir
Vendredi soir, 8h00, comme tous les soirs, je m'asseois devant ma machine, pour délirer sur un jeu ou devant une démo. Mais ce soir là, j'avais les nerfs; et pour cause, je venais de me rendre compte que ma disquette de "Wild Copper" démo était pliée en deux dans mon sac. AHHRGR... Je cherchais un jeu qui pourrait me passer cette envie de tout casser.
Je tombe sur F-18 Interceptor, et je le charge. Mes mains tremblaient à l'idée d'imiter "Meave Rick" de Top Gun. Pendant les trois interminables minutes de chargement, je me dis que PTETBENKSESRAI plus mieux avec l'extension mémoire.
Il faut vous dire que le couvercle de l'Amiga est toujours dévissé pour que je puisse parvenir à l'extension sans avoir à retourner l'Amiga. Alors, je fais sauter le couvercle, et je fais coulisser l'extension dans la broche.
Là ou ça se complique, c'est que l'Amiga était sous tension, tranquilas en train de charger F-18. La suite, certains la connaissent pour l'avoir déjà fait.
Mon Amiga il a dit : *"Game Over Insert Lots of Coins to Continue".*
C'est donc le coeur gros que je téléphone à mon copain le technicien (que je salue au passage) qui est venu le lendemain matin avec son oscilloscope, et qui avec une grande patience à commencé à tester une à une toutes les RAM, puis Fat Agnus, le 68000, Gary, Denise, Paula et les autres. Après une heure, le verdict tomba.
-Une RAM grillée, et puis aussi j'aurais fait monter Denise et Paula au 7ème ciel. N'étant plus sous garantie, mon technicien m'a proposé de chercher lesdites puces. Il les a trouvées, mais elles sont très chères. Me voici depuis deux longs mois sans machine, en attendant le papa noël.. Moi qui était en train de faire le concours de Cupertino sur les programmes en AmigaBasic, je suis coincé, et je perds tous mes copains qui, je m'en rends compte, ne venaient que pour "casser du Mig-28".
ALORS par pitié, ne branchez jamais l'extension quand l'Amiga est sous tension. En verité, je vous le dis, c'est pas bon du tout.
Bruno Napoli, 06 Juan les Pins

Cher A-News,
J'ai acheté mon Amiga récemment et depuis lors j'ai de nombreux ennuis avec ma souris; le bouton gauche fonctionne mal ou pas du tout (panne intermittante), ce qui est bien entendu très gênant. Par exemple, lorsque je déplace une fenêtre, je dois m'y prendre à plusieurs reprises avant d'arriver à destination. Pourtant, cela fait deux fois qu'on me change la souris et j'en prends le plus grand soin. J'ai alors décidé de l'ouvrir. Le poussoir métallique à l'intérieur marchait parfaitement, quel mystère!!! Pourtant, lorsque j'ai refermé la boîte le "clic" se faisait parfaitement entendre et malheureusement le bouton ne fonctionnait toujours pas. Je suis au désespoir. Est-ce un défaut de fabrication, est-ce tout simplement accidentel? Connaissez-vous ce problème?
Un fidèle lecteur, Fantomas
Ed: Mais oui, vous êtes peut-être Fantômas, mais votre problème ne l'est pas! Depuis environ un mois les deux souris de chez A-News (sur un A500 agé de presque deux ans et un A2000 de six mois) présentent les mêmes symptômes. Nous avons trouvé que le simple fait d'ouvrir les souris semblait provisoirement améliorer le problème. C'est presque comme si elles avaient attrapé un VIRUS! toutes les deux.

Salut
Je possède un Amiga 500 et je désire utiliser des programmes compatibles IBM sous le format 5,25". Je vous demande alors ce qu'il faut posséder pour que cela puisse fonctionner (quel lecteur utiliser, quel émulateur, etc.
Fabien Brevier, 59 Lieu St Amand
Ed: Il est vrai qu'un programme émulateur IBM existe qui tourne sur 500, mais il est très lent, et il ne multitâche pas. De plus, le nombre de programmes IBM qui fonctionnent correctement sous le "Transformer" est très limité. Les deux alternatives "hardware" (matériel) sont bien plus intéressantes - le Sidecar, un module pour Amiga 1000, beaucoup amélioré dans ses dernières versions, et puis évidemment le 2000 équipé de carte IBM. Tous deux font tourner les programmes IBM dans une fenêtre, et n'empêchent pas le fonctionnement simultané d'autres programmes sous AmigaDOS. Il y a plusieurs lecteurs externes 5' disponibles pour l'Amiga, et la carte IBM est livrée en standard avec un lecteur de ce type qui s'installe à l'emplacement prévu dans le 2000.

LE COIN DES PROBLEMES
On nous demande...
Comment bidouiller une extension mémoire A501 et un A1000 pour les coupler?
Comment, par logiciel, récupérer des fichiers TO8D?
L'extension de 1 Mega qui remplace celle de 256k de l'A1000 sur le panneau frontale.. ça existe?





--DEEP, le serveur de l'AMIGA, fete son premier anniversaire, et je vous dois à tous un petit historique.

Quel micro-ordinateur pouvait etre mieux adapté a la gestion d'un serveur multivoie accessible par TRANSPAC qu'un AMIGA, puisque c'est le seul micro multitâche, ce qui permet d'accueillir plusieurs personnes et de traiter leur requete simultanement. La premiere version du logiciel de serveur a été developpee en un peu plus de six mois, et depuis le debut toute la partie concernant la mise en page du serveur a ete effectuee par mon ami Gaël (pseudonyme Mad-Soft).

De : mon "ami gaël" à mon "amigatel" (si, si je voulais la faire celle-la!) il n'y eut qu'un pas, ou plutot qu'une lettre a ajouter, le serveur s'est donc appele AMIGATEL, il n'etait alors accessible qu'aux developpeurs AMIGA francais qui disposaient dessus d'une boite aux lettres (BAL). Le serveur est reste peu utilise au cours d'une periode de six mois, il est en effet assez difficile de faire "vivre" un serveur avec seulement une centaine de personnes.

C'est pourquoi apres un grand nombre de transformations tant au niveau logiciel, que presentation et fonctionnalites, le serveur a ouvert ses portes au grand public. Suite a ces grands changements, le nom est devenu DEEP, la raison en est toute simple. Mes amis Dominique, Yves et Patrick, qui ont developpe le fameux logiciel d'emulation minitel, ont depose la marque AMIGATEL. Et, alors que j'avais vu sur une pre-version de leur logiciel *Copyright DYP* (initiales de leur prenom), j'ai pris a mon tour ce nom de DEEP (mot anglais, prononce DIP et signifiant *profond*, bref, aucun rapport !?),cependant c'est un mot facile a retenir, et surtout, pratique à taper sur un clavier

Apres ce petit historique, voici une visite guidee du serveur ainsi que quelques conseils d'utilisation.

Tout d'abord, n'oubliez evidemment pas de composer le 36.15 et de taper le code DEEP, puis saisissez votre pseudonyme. Vous voila rendu sur le sommaire general, un certain nombre de choix vous sont alors proposes. Le premier, appele DIAlogue, correspond a la liste des autres personnes connectees, completee d'une petite indication sur leurs positions dans le serveur. Par exemple : RUB , qui est l'abreviation de ***rubriques***. En effet, vous disposez de plusieurs rubriques a theme (graphisme, son, langage, jeux ..) sur l'AMIGA, ou vous pouvez poser vos questions et trouver des informations. L'ensemble de ces rubriques est directement accessible par le mot-cle AMI . Si vous avez prealablement cree une boite aux lettres, le serveur vous indique le nombre de messages qu'il vous reste a lire dans chaque rubrique. A ce propos, voici une petite actuce : en mode lecture, vous pouvez taper un numero puis ENVOI, pour lire un message precis.

Il est interessant de disposer de sa propre boite aux lettres, il vous suffit pour cela de selectionner ce choix sur le sommaire general, ou de taper le mot-cle BAL depuis n'importe quel endroit du serveur. Lorsque vous ecrivez un message, en BAL ou en RUB, veillez a bien le valider, c'est a dire a taper sur ENVOI pour finir la frappe du texte, puis de nouveau ENVOI pour envoyer reelement le message (ou SUITE pour ecrire plusieurs messages consecutifs).

Voici un aspect interessant de la telematique : la possibilite de dialoguer en direct avec plusieurs personnes grace aux forums. L'acces est possible par le mot-cle FOR ,suivi ou non d'un chiffre allant de 1 a 6 (ex: FOR 1). La conversation s'effectue par phrases de trois lignes de texte au plus, validees par la touche ENVOI.

La liste de l'ensemble des mot-cles est accessible en tapant sur GUIDE sur la page du sommaire general, vous y trouverez aussi la liste des commandes. Une commande permet d'obtenir des informations telle que la liste des personnes connectees en tapant LIST, ou d'envoyer un court message grace a la commande SEND (SEND pseudonyme,message). C'est tres pratique, car tout en restant au meme endroit dans le serveur, par exemple en forum, vous pouvez savoir ou se trouvent les autres, ou leur envoyer un court message pour les prevenir de vous rejoindre en forum, etc ... Vous voulez l'heure, tapez TIME, vous desirez savoir qui arrive sur le serveur, tapez CNX, ...

Vous connaissez les logiciels du Domaine Public, vous disposez d'un AMIGA connecte a votre minitel grace a un simple cable de liaison ? Oui ! Eh bien, vous allez pouvoir telecharger les logiciels proposes sur DEEP. Vous tapez le mot-cle TEL et vous obtenez le programme de telechargement en tapant 1+GUIDE . La reception du programme de telechargement s'effectue en deux temps, il faut d'abord taper ou capturer le court programme BASIC, puis vous executez ce programme qui va effectuer la reception du logiciel de telechargement. Pour telecharger, vous devez executer sous CLI, le logiciel DEEP qui sauve les fichiers recus dans le ram-disk (RAM:), donc n'oubliez pas de copier les fichiers sur une disquette ou sur votre disque dur.

Voila, la visite prend fin, ah!, mais non ... le petit cadeau pour le premier anniversaire de DEEP : la rubrique ANEWS qui vous permet de poser des questions aux romanciers d'ANEWS et de lire les informations qu'ils vous donnent entre la parution de deux numeros.

Je tiens a remercier tous les "Deepiens" et "Deepiennes", Mad-Soft, AMIGA59, ALIEN, AMIGAMAD, l'equipe d'ANEWS et des Gourous, Ben et COMMODORE France, pour leur support.

Je vous convie donc a venir nous rendre visite sur DEEP le serveur de l'AMIGA par excellence, vous verrez, l'ambiance est super sympa !.

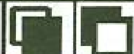
François.

T'ES LAID CHARGEMENT :

Pour télécharger un programme rien de plus simple. Il vous faut un câble reliant votre Amiga à un Minitel; le plan de celui ci, déjà paru dans ANews vous est redonné dans ce numéro.

Ensuite il vous faut un programme de communication qui va gérer le chargement du serveur sur votre ordinateur. Ce programme étant assez long, nous n'allons pas le taper, mais le capturer avec le petit programme Basic qui suit :

```
OPEN "COM1:1200,E,7,1" AS #2
LEN=1000
C=0:Z$=CHR$(19)+"A"
OPEN "DEEP" FOR OUTPUT AS 3
PRINT CHR$(12)
PRINT "SI L'AFFICHAGE NE S'EF-
FECTUE ";
PRINT " PLUS"
PRINT "TAPE 1+ENVOI SUR LE
MINITEL"
PRINT #2,"1"+Z$;
LA:
IF ASC(INPUT$(1,2))<>12 GOTO
LA
IF (ASC(INPUT$(1,2))-32)<>C
GOTO LA
A=ASC(INPUT$(1,2))-32
L=A*64+ASC(INPUT$(1,2))-32
IF(L<0 OR L>500) GOTO LA
K=0:C$=""
FOR I=1 TO 500
A=ASC(INPUT$(1,2))-32
B=ASC(INPUT$(1,2))-32
IF(A>=0 AND A<16) GOTO LB
GOTO LC
LB:
IF(B>=0 AND B<16) GOTO LD
LC:
K=-1:GOTO LE
LD:
A=A*16+B :K=K+A
:C$=C$+CHR$(A)
NEXT I
K=(K AND 15)+96
LE:
A=ASC(INPUT$(1,2))-32
IF(K=-1 AND K<>A) THEN GOTO
LA
C=C+1:PRINT #3,MID$(C$,1,L);
IF L=500 GOTO LF
PRINT #2,CHR$(19)+"F";
CLOSE #2:CLOSE #3:END
LF:
PRINT CHR$(12)
PRINT "SI L'AFFICHAGE NE
S'EFFECTUE";
PRINT " PLUS"
PRINT "TAPE";C+1;"+ENVOI SUR
LE MINITEL"
```



Une fois tapé, votre câble branché, vous vous connectez sur 3615 DEEP et allez dans la rubrique téléchargement, puis dans la sous rubrique "Le Programme de Téléchargement" (1+GUIDE).

(Ed: Je sais que je suis plus bête que la moyenne, mais quand j'ai essayé de me connecter sur DEEP je me suis rerouvé renvoyé chaque fois sur la question "Ton pseudonyme?". Il a fallu que Tropic m'explique que par hasard j'entré comme pseudonyme un nom déjà enregistré par quelqu'un d'autre. Ce pseudonyme devient le nom pour la boîte à lettres (BAL). Alors quand je tapais mon "mot de passe" le serveur me renvoyait à la première question.

(Ce n'est pas compliqué - si DEEP affiche "Content de te revoir" en réponse à votre pseudo, et c'est la première fois que vous êtes sur DEEP, c'est que vous avez choisi un pseudo déjà "pris". Recommencez avec un autre

(Une dernière chose - le téléchargement du programme de téléchargement vous coûtera à peu près 10F. Après, le téléchargement d'une petite utilitaire telle VirusX vous coûtera environ 4F. A vous, Chorizo)

Tous le monde suit? C'est bien, si vous restez vous aurez un carambar à la fin. Vous lisez, utilisez la touche SUITE jusqu'à ce qu'on vous demande de lancer votre programme Basic, ce que vous faites (sous Basic évidemment). Et oui chez *A-News* on ne lésine pas sur les moyens. Et là Hop sans rien faire vous récupérez le programme de téléchargement répondant au doux nom de DEEP.

Gardez le bien c'est lui que vous utiliserez maintenant lors de tout chargement (le programme Basic ne sert plus à rien, et je précise que vous n'avez à faire la manip que je viens d'expliquer, qu'une seule fois, lors de votre première expérience de téléchargement).

Maintenant, à chaque fois que vous voudrez un programme, vous brancherez votre câble, et une fois dans la rubrique téléchargement, vous lancerez votre programme DEEP, le reste est expliqué dans ce programme. Ouf! Pause. Allez manger un choco BN et boire un diabolo-rillette et on reprend ...

... En fait j'ai plus grand chose à vous raconter (je sais, c'est triste), si ce n'est que pour de nombreux programmes vous aurez le choix entre l'exécutable ou les sources. Un fichier source est en fait constitué de tous les fichiers textes constituant le programme (doc, makefile, fichiers en C ou en Assembleur). Vous n'aurez ainsi qu'un seul fichier à capturer que vous devrez chez vous rediviser en plusieurs fichiers (c'est simple, c'est séparé par des pointillés avec en tête le nom du fichier (n'oubliez pas d'enlever ces lignes de pointillés)).

Allez, rop, rop, rop, chargeeeez!!!!!!

LES T'ES LAID-CHARGEABLES

DFree : donne l'espace libre en octets sur une disquette.

ex : DFree, Dfree df1:, ...

Le programme source est en assembleur, cardiaques et basiciens s'abstenir!

Dissolve : permet l'affichage progressif d'une image IFF (y compris HAM). La vitesse d'apparition de l'image est variable (100->32565)

Dissolve nom_image [vitesse]

Le programme en C comprend une routine d'affichage IFF (intéressant pour tous les joyeux programmeurs C).

FreeMem : donne l'espace libre en mémoire. Encore un programme écrit en assembleur. Une bonne initiation.

Gag : vous le lancez et plus tard des petits schglourbs viendront s'en prendre à votre souris. Inutile donc indispensable (ne serait ce que pour les schglourbs).

MacGag : permet l'ouverture des fenêtres façon Macintosh. Propre et amusant. Je vous conseille les sources (C et assembleur) où l'on trouve de bons trucs (interception des appels à Intuition et déroutement, ressources partagées, code réentrant, exclusion mutuelle, etc).

Planet : Grand! Nappage d'image IFF sur des sphères. Et en plus il y a les sources en C. Si ça vous branche, il vous faudra récupérer le fichier .txt où vous avez la doc.

PopColours : une petite fenêtre vous permet de changer directement toutes les couleurs de votre écran de travail. Sources en C. Ce programme ressemble à celui de Romeo Rapido donné dans un précédent numéro, programme également disponible en téléchargement.

Target : Wouah la crise (passez moi l'expression). Target transforme votre pointeur de souris en viseur et quand vous cliquez ça tire (toi même, eh goujat!). Massacrez vos icones, ça défoule. Exécutable (c'est logique) uniquement. (Bon alors elle vient cette expression!).

UShow : (Aie Ah). Ce programme en assembleur de 996 octets affiche tous les formats d'image!

Chorizo Kid : ça ne se télécharge pas c'est ma signature.

CONTACTS

FANS D'AMIGA diffusent plus d'une centaine de domaines publics: Fish, Amicus, The Amigan, FAUG, BABMicro, TBAG etc. Arrivage de plus de 20 disquettes par mois. Chaque disquette est vendue 20FF. Distribution sur toute la France sous 72h maximum. Demandez notre liste, elle est gratuite. Adresse : Domaines Publics Amiga, M.G.LAMBERT, 36 avenue Jeanne d'Arc, 38100 Grenoble.

A500 cherche contacts pour échanges : idées, infos, softs. Ecrire à Mr Serge BOTTE, 13 rue du Verger, 67400 ILLKIRCH. Tél 88-65-01-60.

Amiga 500 cherche contacts pour échanges logiciels, documentations, astuces... Cherche myen d'émuler mon Minitel sur l'Amiga pour pas trop cher. Letourel Alexis, 17 allée des Fleurs, 76240 Bonsecours. Tél 35-80-07-26.

CHERCHE contacts Amiga sur LE MANS, en particulier en VIDEO. Tél 43-81-40-57, Eric.

AMIGA cherche contacts pour échanges, ventes de bidouilles et de logiciels. Contact Gauthier au 50-26-35-43 du vendredi 19h au dimanche 20h. Thonon.

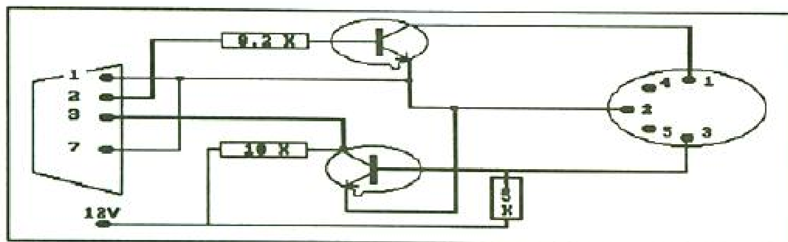
L'association VIDEODIDACT propose à ses membres un service de digitalisation de photo sur Amiga. Pour tout renseignement écrire à VIDEODIDACT, 127 rue du Ranelagh, 75016 Páris, ou téléphoner au 45-25-08-44.

A500 Debutant cherche contacts pour echange divers - cherche soft de CAO electronique, astrologie, astronomie et biorythme et..quelques bon jeux. Mr Franquenk Michel, le Verger des Arènes, lot 69, 83600 FREJUS. Tél 94-53-66-02 ap. 19h.

LES AMIGATISTES DE NANTES diffusent des programmes du Domaine public, ainsi que des démos (Sonix data, slide shows). Réponse garantie (mettre un timbre si possible pour la reponse) MORIN Erwan, 4 bis rue du Feltre, 44000 Nantes.

Vous qui possédez un AMIGA et qui de plus aimez les superbes Démos animées, Sonores, Slide Shows et Utilitaires du Domaine Public alors contactez-nous. Plusieurs services sont aussi proposés. Adresse : F.D., BP18, 59115 LEERS.

CLUB INTERNATIONAL AMIGA, Nous possedons des AMIGAS 500, 1000, 2000. Nous cherchons des contacts dans toute la France ainsi qu'à l'etranger dans le but d'echanger des idées, des softs; nous realisons



transistor: 2N2222 ou BC107 ou équivalents....

Schéma câble minitel

également des programmes en tout genre. Pour tout renseignement écrire à Duet Software, Mr T Sassi, 346 rue du Lauzard, Salon de Provence 13300 ou Duet Software, Mr R Smith chez D.Castelvi, 7 Lotissement St Madeleine, Salon de Provence 13300.

CHERCHE CONTACT avec possesseur d'Amiga pour des echanges d'idée mais surtout pour la mise en place d'une application sur SuperBase Pro ainsi que des conseils mutuels sur les liaisons vidéo et la digitalisation. M.DELAMARE, BP144, 76120 Le Grand Quevilly, tél soir ou midi 35-68-68-69.

CHERCHE PROGRAMMEUR EN ASSEMBLEUR et C, GRAPHISTES et MUSICIENS Amiga dans le Morbihan. Gwénaël ROPERT, 24 rue de Touraine, 56300 Pontivy.

VENDS jeux originaux CAPONE (150F) et F.Formula 1 (100F). Echanges logiciels, cherche contacts serieux. Réponse assurée 100%. FLAMENT Frederic, 4 le Jardin de Ste Claire, 83260 La Crau.

A-NEWS en SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonnez à A-News pour 12 numéros pourla somme de 54FS. Envoyez votre paiment à :

A-News, Conconi P,
36 Av Luserna, 1203 Génève.
CCP No 12-25868-1

Vous pouvez commencer votre abonnement à partir de n'importe quel numéro, le No 1 compris.

GROUPE DE PASSIONNES Amiga diffuse nombreuses disquettes domaine public (utilitaires), ainsi que des démos, images, datas, slideshows, digits, musiques et supers remix pour Sonix. Réponses assurées. FD, BP18, 59115 LEERS.

RECHERCHE CONTACTS Amiga (français et étrangers). PROVILLE Dominique, Res Uni Bailly Est, Bat B, Ch 106, Avenue Paul Claudel, 80044 Amiens Cedex.

RECHERCHE correspondants sur Amiga pour échanges durables et serieux. Contactez Eric BOULIN, 5 rue des Jardins 68170 Rixheim.

Cherche CONTACTS AVEC AMATEUR VIDEO. Possède en 8-PAL - caméscope V90, magnétoscope 850P/S - correcteur X700 - table de montage RM E100 - table de mixage Panasonic MX10 + magnétoscope VHS NV D80. Amiga 2000 + 3 mèga + 40 mèga + XT. Echange tuyaux, services, transferts film, contre tuyaux ou services. Ecrire Jérôme MORIN, 1 rue de Savoie, 74160 Saint Julien.

MATERIEL

VENDS AMIGA 2000, avec moniteur couleur 1084, carte Bridgeboard XT + 150 softs (les meilleurs) + filtre lumineux (permettant un travail long sans fatique des yeux) + A-News 7-8-9 + Commodore Revue 1 à 9 : valeur : 20000F, vendu 15000F (à débattre). Tél 47-81-60-66 (sur région parisienne). Demander Jean-Pierre.

VENDS AMIGA 2000 + moniteur couleur + 2 drives internes + carte XT512Ko + lecteur 5" + 150 disquettes, le tout 16000F à debattre. Ecrire à Michaël Bloch, Florimont 5, CH-1820 Montreux, Suisse, ou téléphoner 21-963-10-59.

VENDS AMIGA 2000 + carte PC/XT sous garantie 9 mois. Prix 10500F. Tél 35-64-13-78. Recherche contacts sur Amiga.

VENDS cause double emploi CARTE CSA 68020 + 68881 à 14 MHz sous garantie pour Amiga 2000, prix 8500F. Téléphoner 47-90-66-91.

VENDS AMIGA 1000 PAL, 512Ko, lecteur de disquette 880Ko + moniteur 1081 (couleur et monochrome). Le tout parfait état et sera delivré dans les emballages d'origine. Je le cède à 8500F. EXTENSION MEMOIRE EXTERNE 2 Mo 7000F, drive 1010 3" externe 1000F. Demander JESUS au 84-22-49-45 après 21H30.

VENDS INTERFACE MIDI (3 out, in, thru) pour A500 : 250F port compris. CHERCHE transcodeur PAL>SECAM et extension mémoire pour A1000. Pour tous renseignements tél 43-81-40-57 Eric.

VENDS TRANSCODEUR PAL SECAM Sony SFR 1000 avec cordon (cause transcodeur PAL SECAM - SECAM PAL) peu servi 3 mois, m'a couté 1500F cedé 1200F Tél 84-22-49-45 après 21.30

A VENDRE - AMIGA 1000 512k + livres sur Amiga 1000 + nombreux logiciels dont Multiplan, Prowrite - 5000F. Dominique Rigault, 7 rue Proust, 49100 Angers. Tél 41.88.49.00.

VENDS AMIGA 500 + moniteur couleur A1084 + extension mémoire 1Mg + lecteur externe A&0&0 + souris + joystick + 200 logiciels dont originaux + revue et docs. Le tout très bon état, 1 an. Logiciels de grandes valeurs. Test complet par centre agrée en novembre 1988. L'ensemble cédé à 9000F. DELERCE Gauthier, Chemin des Tolettes, Vongy, 74200 Thonon-les-Bains. Tél 50-26-35-43 (exclusivement le weekend).

VENDS LECTEUR 5" 40/80 pistes 1300F, extension 512ko 1000F monte booter sur Strasbourg pour Amiga 500 120F Tél 88-84-92-17. Demander Eric.

VENDS logiciels AEGIS IMPACT et AEGIS ANIMATOR, le tout en très bon état, dans boîte d'origine avec docs. Prix à debattre suivant achat des deux logiciels ou d'un seul. Pour tous renseignements contact au 88-93-20-74 après 18h.

VENDS AMIGA 1000 512k, clavier, souris, 1 drive interne, 1 drive externe type Cumana, Handy Scanner type 2, le tout 6200F (ou par eléments separés). Tél 64-91-06-43.

VENDS DRIVE Amigados avec prise et interrupteur en parfait état, prix 950F, et achète extension mémoire A501 environ 800F maximum, recherche aussi contacts légaux sur utilitaires. Contacter Pierre Emmanuel au 70-43-44-25 le soir.

VENDS ensemble ou séparement pour C64 : Moniteur couleur HR Thomson MC9I936 + adaptateur PAL Péritel RVB, 1500F; Drive 1541, 600F; Lecteur de cassettes, 200F; Nombreux livres, disquettes et K7, 400F. Le tout pour 2500F. Mr GILLES Daniel, 9 avenue des Fougères, 77340 Pontault-Combault. Tél 60-29-40-61.

VENDS SX64 (version portable du C64), modem digitelec 2000+, + des softs au choix. Valeur neuf 8500F. A debattre. Tél 75-55-66-34.

VENDS LECTEUR AMSTRAD FD1 3", 850F cable inc. tél 39-93-45-19.

VDS APPLE 2E, TB état + drive + moniteur mono + carte 80 colonnes 128k, + carte souris, souris + carte vocal + joystick + très nbrx logiciels. Le tout 3500F. Cause Amiga. Krolczyk Cédric, tél 70-43-54-32.

CHERCHE EXTENSION MEMOIRE A501 pour Amiga 500, faire proposition à Bertrand LE QUELLEC au 39-65-69-42 ou écrire à "Les Amandiers", 2 rue Jean Monnet, 78540 Vernouillet.

CHERCHE EXTENSION MEMOIRE AMIGA 1000 1 ou 2 méga, Monique Wender, 114 rue Petit, 75019 Paris.

EMPLOI

JEUNE SOCIETE RECHERCHE PROGRAMMEUR sur Amiga connaissant le C ou l'assembleur. Emploi permanent ou travail chez lui. EDUCOM, 78 avenue St Remy, 57600 FORBACH. Tél 87-87-27-35.

Les anciens numéros sont disponibles au prix de couverture chez:

33 CIS 571 571 crs de la Libération, Talence
62 Infograph 1 r du 11 novembre, Lens
64 Bab Micro, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne
69 Gelain Ets 22 Ave de Saxe, Lyon
75 Infomanie 3 r Perrault 75001 Paris
98 Gloria 7 r de Millo, Monte-Carlo, Monaco
Belgique Media Lem,rue Francois Dorzee 93, 7360 Boussu
Suisse Octopus Computer SARL, rue du Bassin 8, 2000 Neuchatel
Access, rue Centrale 66a, 2503 Biel-Bienne
Edu Soft Genève

REVENDEURS : CONTACTEZ-NOUS

A-News - *Premier journal français dédié à l'Amiga®*

Abonnement d'un an (12 numéros)...........180F
Pour l'étranger (tous pays).........................240F (Avion 400F)

Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre *A-News* envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles au prix de 20F par numéro + 5F frais de port , étranger compris. (**Le port coût toujours une totale de 5F, quel que soit le nombre de journaux commandés)**

Les petites annonces sont gratuites pour les particuliers

Oui, je m'abonne pour un an (12 numéros) à partir du numéro........
Nom...Prenom.................................
Adresse...
....

Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News à : A-News Diffusion, 24500 Eymet

Les abonnés sont priés de noter le numéro du dernier journal qui leur sera envoyé (ce numéro est imprimé en bas de l'adresse sur l'étiquette d'envol), et de renouveler leur abonnement à temps.

CLUBS (rubrique gratuite)

18 BOKONEN CORPORATION - Club pour Amiga/ST. Charles Descouts, 16 Allée Henri Sallé, 18000 Bourges, tél 48-24-53-64 h.r.

49 CLUB AMIGA ANGERS: Pour tout renseignement: Alligand Denis, 65 rue du Bon Repos, 49000 Angers. Tél 41-44-21-51

57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 5720 SARREGUEMINES. Tél 87-95-25-03.

64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET Tél 59-52-34-03.

70 AMIGA FUN CLUB: Newsletter, contacts, domaine public. Reiniche Laurent, rue du Coteau, Errevet, 70400 Héricourt.

Le Point sur Photon

(Au pixel près!)

Récemment j'ai lu sur une revue un article sur le logiciel PHOTON PAINT. Il y est question de "couleurs difficiles à manier"... "cela empêche toute retouche au pixel près"... L'auteur ne semble pas être très informé sur le mode HAM et, en tout état de cause, n'a pas pris le temps de lire le manuel.

Quelques précisions importantes avant de mettre en oeuvre le logiciel. Il fonctionne exclusivement en mode *HAM* (nous y reviendrons), avec une résolution de 352 pixels maximum en largeur quelque soit la hauteur utilisée (interlace, overscan). N'attendez donc pas un traitement de 4096 couleurs en 640x512 comme on vous le laisse espérer ailleurs.

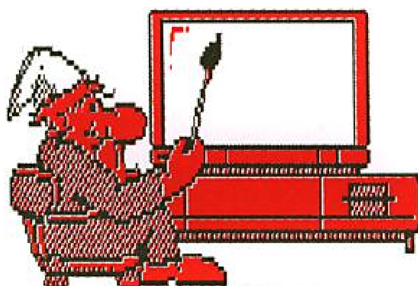
Compte tenu de la gourmandise en mémoire : 352 (largeur) x 580 (hauteur) x 6 bitplanes (profondeur!) soient 153120 octets par page, plus les brosses, le programme principal et l'environnement Workbench, il est fortement conseillé de disposer d'une RAM d'au moins 1MO, pour tirer parti des potentialités du logiciel.

Le programme fait fréquemment appel à la disquette pour de nombreuses commandes, ce qui est un handicap pour l'immense majorité - notamment les possesseurs d'Amiga 500- qui ne disposent pas (encore) d'un disque dur. Aussi, il est recommandé de brancher un second lecteur pour la sauvegarde des fichiers, afin d'éviter "l'effet-grille-pain" (swaper en franglais).

Le logiciel fonctionne sous environnement Workbench, donc éventuellement en multitâche, ce qui permet aux heureux utilisateurs d'un logiciel de digitalisation (c'est encore du franglais, mais ça sonne plus agréablement que "numérisation", d'ailleurs barbare) de retoucher et de manipuler des photos immédiatement, ou bien c'est utile pour créer ou rectifier des animations HAM, avec ***The Director*** par exemple (il faudra que je vous reparle de ce langage génial), ou encore avec un logiciel de P.A.O. ou traitement de texte qui gère des graphismes HAM. (Cela finira bien par exister).

Revenons à nos pixels. Nous allons voir comment il est possible grâce au logiciel PHOTON PAINT de modifier une image, pixel par pixel. Par la maîtrise des couleurs de base, on contournera la difficulté propre au mode *"Hold And Modify"*(HAM) qui affiche parfois des nuances indésirables lors des retouches. Si le logiciel ne peut supprimer totalement cet effet pervers du mode HAM dans l'état actuel de sa conception, (je le concède), du moins il s'efforce de le minimiser de manière notable, si l'on fait preuve de patience et de persévérance (Si vous trouvez cela trop long, rappelez-vous seulement vos meilleures images sur d'autres machines!!!)

Quelques mots sur le mode HAM. Sachez que dans ce mode, l'Amiga utilise 16 registres de couleurs pour maintenir (ou *Hold*) 16 *"couleurs de base"* que les circuits d'affichage peuvent modifier (*Modify*) afin de produire les autres (4080) couleurs de l'image.



Ces "couleurs de base" se trouvent théoriquement sur n'importe laquelle des 64 couleurs de la palette de *Photon Paint*. Sans entrer dans les détails techniques, il arrive que certaines couleurs passent par une transition de 3 pixels avant d'être affichées à l'écran. (Cela est dû au principe de l'utilisation de 6 plans de bits en mode HAM).

Mais les délicieux concepteurs de *Photon* nous offrent la possibilité de gérer cela au mieux, car lorsqu'on dessine avec les couleurs de base, le logiciel n'a pas besoin de modifier les pixels avoisinant pour afficher ces couleurs : cela permet de réaliser des dessins "au pixel près". Pour prouver mes affirmations, je vous invite à admirer le magicien magnifiquement reproduit sur la couverture de A-News n°2 (mai 88).

Les concepteurs ont justement beaucoup misé sur cette spécificité du mode HAM pour réaliser un logiciel exceptionnel. Pour travailler finement sur des couleurs particulières, il existe une série de commandes dans le menu *"PROJECT"*. Il s'agit du sous-menu "-> *BASE COLORS*" qui dispose de ses propres sous-menus : *"From Brush"*, *"From Alternate"*, *"Restore"*, *"Default"*, et surtout *"Current"* et *"Affect Picture"* qui vont nous concerner immédiatement.

En sélectionnant l'option *"Current"*, les 16 couleurs de base sont celles affichées dans la rangée supérieure de la palette. Les couleurs de base peuvent être recopiées depuis n'importe quelle couleur de la palette élargie de 4096 couleurs. Lorsque vous avez créé votre palette de couleurs, c'est le sous-menu *"Affect Pictures"* qui leur donne le statut de couleurs de base.

Vous disposez maintenant d'une sélection de 16 nuances qui permettent non seulement de développer de superbes graphismes "au pixel près" mais de gérer et corriger les transitions de couleurs que l'on rencontre parfois dans les digitalisations en mode HAM. (Des corrections ont été apportées à ce sujet dans la version 3.0 de ***DigiView***).

Bien sûr, vous pouvez modifier les registres de base à tout moment dans votre ouvrage, mais attention que cela n'affecte pas trop les nuances actuelles de votre image. Sauvegardez d'abord votre dessin ou copiez-le sur l'autre page (touche j), puis expérimentez! Amusez-vous bien.

That's all, folks.

Patrick-Marc

PS: pour l'auteur de l'article sur Photon Paint - Deluxe Paint II n'a pas la fonction "lasso", essaie de cliquer 2 fois sur l'icône Brush Selector avec le bouton gauche de la souris. Pendant que tu y es, essaie aussi le sous-menu FLIP si tu as des problèmes d'inversion de brosse.





Avantage Amiga! - Parmi les développeurs à la conférence Amiga à Francfurt il y avait Michele Console Battilanale de Cloanto Software, Italie, créateur de ce logiciel pour handicapés, ***HTX***. Il s'agit d'une sorte de traitement de texte pour ceux qui ne peuvent pas utiliser un crayon, un clavier, ou même leur voix. Il y a aussi un mode pour non-voyants. Nous étions impressionnés par le travail et aussi par l'attitude pratique et innovatrice de M Battilana. Une adresse à retenir: *Cloanto Italia, Via G.B. Bison 24, 33100 Udine, Italie. Tél + 39 432-46612.*